A.A.GAME HISTORY SERIES VOL.1

- ●ストリートファイター
- ●ストリートファイターⅡ
- ●ストリートファイターⅡダッシュ
- ●ストリートファイターⅡダッシュターボ
- ●スーパーストリートファイターⅡ
- ●スーパーストリートファイターⅡ ザ・トーナメントバトル
- ●スーパーストリートファイターⅡX
- ●ストリートファイター ZERO
- ●ストリートファイター ZERO2
- ●ストリートファイター ZERO2 ALPHA
- ●ストリートファイター ZERO3
- ●ストリートファイターⅢ
- ●ストリートファイターⅢセカンドインパクト
- ●ストリートファイターⅢサードストライク
- ●ストリートファイター EX
- ●ストリートファイター EX PLUS
- ●ストリートファイター EX2
- ●ストリートファイター EX2 PLUS
- ●ヴァンパイア
- ●ヴァンパイア ハンター
- ●ヴァンパイア セイヴァー
- ●ヴァンパイア セイヴァー2
- ●ヴァンパイア ハンター2
- ●エックス・メン
- ●マーヴル・スーパーヒーローズ
- ●エックス・メン VS. ストリートファイター
- ●マーヴル・スーパーヒーローズ VS. ストリートファイター
- ●マーヴル VS. カプコン
- ●マーヴル VS. カプコン2
- ●スーパーマッスルボマー
- ●サイバーボッツ
- ●ストリートファイター ザ・ムービー
- ●ウォーザード
- ●ポケットファイター
- ●ジョジョの奇妙な冒険
- ●ジョジョの奇妙な冒険 未来への遺産
- ●スターグラディエイター
- ●スターグラディエイター2
- ●私立ジャスティス学園
- ●超鋼戦紀キカイオー
- ●ファイナルファイトリベンジ
- ●パワーストーン
- ●パワーストーン2

ALL ABOUT カプコン対戦格闘ゲーム 1987-2000



HEAD-TO-HEAD FIGHTING GAME

STUDIO BENT STUFF スタジオベントスタッフ編著・発行


STREET FIGHTER
遊び方
操作方法
STREET FIGHTER II
CAPCOM
ZERO 3
NEW GENERATION
ブロッキング
2nd IMPACT
EX必殺技
3rd STRIKE
Fight Brilliantly!
グレードジャッジシステム
STREET FIGHTER EX
VAMPIRE HUNTER
VAMPIRE SAVIOR
MARVEL VS. CAPCOM
CYBERBOTS
STAR GLADIATOR
プラズマコンボ
プラズマリバース
プラズマストライク
熱血コンボ

A.A.GAME HISTORY SERIES VOL.1

- ●ストリートファイター
- ●ストリートファイターⅡ
- ●ストリートファイターⅡダッシュ
- ●ストリートファイターⅡダッシュターボ
- ●スーパーストリートファイターⅡ
- ●スーパーストリートファイターⅡ ザ・トーナメントバトル
- ●スーパーストリートファイターⅡX
- ●ストリートファイター ZERO
- ●ストリートファイター ZERO2
- ●ストリートファイター ZERO2 ALPHA
- ●ストリートファイター ZERO3
- ●ストリートファイターⅢ
- ●ストリートファイターⅢセカンドインパクト
- ●ストリートファイターⅢサードストライク
- ●ストリートファイター EX
- ●ストリートファイター EX PLUS
- ●ストリートファイター EX2
- ●ストリートファイター EX2 PLUS
- ●ヴァンパイア
- ●ヴァンパイア ハンター
- ●ヴァンパイア セイヴァー
- ●ヴァンパイア セイヴァー 2
- ●ヴァンパイア ハンター 2
- ●エックス・メン
- ●マーヴル・スーパーヒーローズ
- ●エックス・メン VS. ストリートファイター
- ●マーヴル・スーパーヒーローズ VS. ストリートファイター
- ●マーヴル VS. カプコン
- ●マーヴル VS. カプコン 2
- ●スーパーマッスルボマー
- ●サイバーボッツ
- ●ストリートファイター ザ・ムービー
- ●ウォーザード
- ●ポケットファイター
- ●ジョジョの奇妙な冒険
- ●ジョジョの奇妙な冒険 未来への遺産
- ●スターグラディエイター
- ●スターグラディエイター 2
- ●私立ジャスティス学園
- ●超鋼戦紀キカイオー
- ●ファイナルファイトリベンジ
- ●パワーストーン
- ●パワーストーン 2

ALL ABOUT カプコン対戦格闘ゲーム 1987-2000



HEAD-TO-HEAD FIGHTING GAME

STUDIO BENT STUFF スタジオベントスタッフ編著・発行

ALL ABOUT カプコン対戦格闘ゲーム 1987-2000



ALL ABOUT
カプコン対戦格闘ゲーム
1987－2000

CONTENTS





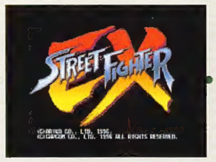






























CONTENTS

はじめに

1987年に産み落とされた『ストリートファイター』から、2000年春の作品『パワーストーン2』まで、カプコンがアーケードでリリースした対戦格闘ゲームはじつに43タイトルを数える。
歴史的名作『ストII』の大ヒットを皮切りに、かつて例を見ないほどのハイペースで作品を発表しつづけてきた同社は、対戦格闘ゲームというジャンルを世に定着させ、テレビゲームが持つ可能性を一段階広げることに成功した。
そのカプコン対戦格闘ゲームの足跡をすべてまとめてみたのが本書である。
ひとつひとつの解説に目を通すことにより、今一度、これらの作品群の魅力を胸に刻みこんでいただけたらと思う。

※本書の内容は、基本的にアーケード版をベースにしている

※本書内での必殺技などのコマンドはすべて、相手キャラクターが自分の右側にいるものとして記されている

※本書内では、家庭用ゲーム機を以下の略号を用いて表している
DC…ドリームキャスト　PS…プレイステーション
SS…サターン　SFC…スーパーファミコン
MD…メガドライブ　GB…ゲームボーイ

カプコン対戦格闘ゲーム 挑戦の歴史

THE HISTORY OF CAPCOM HEAD-TO-HEAD FIGHTING GAME

アーケードゲームが世に登場してからおよそ30年。もし'80年代を、各メーカーがアイデアを振りしぼり、さまざまなジャンルを形作ってきた時代とするならば、'90年代はハードの性能が大幅に向上した家庭用ゲーム機との差別化を追求してきた時代と言えるだろう。

"対戦格闘ゲーム"というジャンルは、そうした'90年代に「ゲームセンターへ行かなければ味わうことのできないおもしろさ」を提示したもののひとつだ。ほかのプレイヤーとの闘いに主眼を置いたその作りが、ゲームセンターという不特定多数の人々が集まる環境と相まって、見知らぬ人と腕を競い合う刺激的な"遊び"を可能にした。それが、対戦型ゲームとしての魅力をより際立たせ、日本中に一大ブームを巻き起こしたのだ。

そのブームのきっかけを作り、以降もささえてきたメーカーがカプコンである。'87年に『ストリートファイター』、そして'91年に『ストリートファイターII』を世に送り出し、対戦格闘ゲームをひとつのジャンルとして確立させて以来、独創的かつ良質の作品を生み出すことに挑戦しつづけ、'90年代のアーケードゲーム業界をリードしてきた。

ここでは、対戦格闘ゲームにおけるカプコンの挑戦の歴史を振り返ってみる。



▲カプコンが手がけた最初の対戦格闘ゲーム、『ストリートファイター』。圧力センサー付きボタンで攻撃の強弱が変えられたり、コマンドを入力することでくり出せる必殺技が存在したりと、独創的な要素が随所に見られる作品だった。

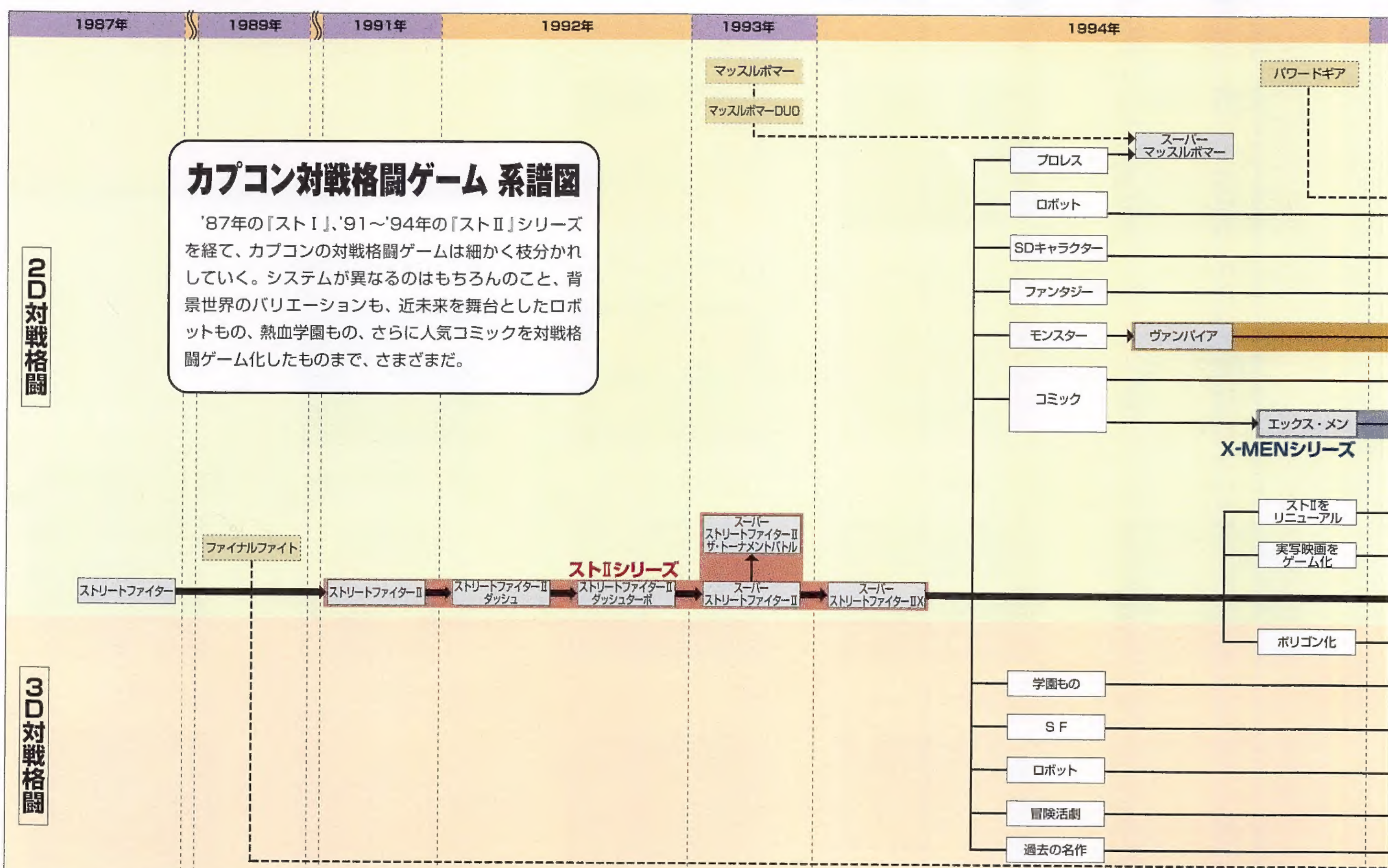
1987年 カプコン初の対戦格闘ゲーム『ストリートファイター』

対戦格闘ゲームとは、自分が操作するキャラクターと対戦相手のキャラクターが、基本的に1対1で、殴ったり蹴ったりの格闘を行なうタイプのゲームを指す。カプコンの対戦格闘ゲームの歴史をさかのぼってみると、その起源は'87年8月に発表された『ストリートファイター(以下、ストI)』となる。のちに日本中を席巻した『ストリートファイターII』の前作にあたる作品だ。

その登場以前にも、すでにほかのメーカーから、いくつかの対戦格闘ゲームが発表されていた。しかし、それらの作品とくらべて『ストI』が独創的だった点は、コマンド入力型の必殺技、そして立ちとしゃがみのガードの使いわけという要素が存在していたことだ。レバーを一定の順序で操作してボタンを押すと、ふつうの技よりもはるかに強力な"必殺技"を出すことができる。ガードには立ちとしゃがみのふたつがあり、それぞれ防げる技が異なる——どちらも当時としては画期的なアイデアだった。

また、オリジナリティにあふれていたのはゲームシステムだけではない。攻撃ボタンに圧力センサーが付いており、押す強さに応じて攻撃の強弱を使いわけることができたのも、この作品ならではのシステム。圧力センサー付きボタンはさすがにメジャーにはならなかったが、のちに登場したテーブル筐体版『ストI』に採用されていた、パンチボタンとキックボタンがそれぞれ弱中強の3つずつ、という6ボタン方式は、対戦格闘ゲームにじつに適した操作系で、これ以降の作品に多大な影響を与えた。

『ストI』は、爆発的ヒットとまではいかなかったものの、熱心なファンがつき、一部では対2P戦も盛り上がった。それはこの作品が、のちに開花する対戦格闘ゲームの基礎となる部分を'87年当時にして備えていたことと無縁ではないだろう。



1991年～1994年前半　対戦格闘ゲームというジャンルの確立～『ストリートファイターII』の時代

カプコン対戦格闘の元祖である『ストI』の発表から約4年後の'91年3月に、彗星のごとく登場したのが『ストリートファイターII（以下、ストII）』だ。それまではアクションゲームの一種とされていた対戦格闘ゲームが、ゲームジャンルのひとつとして確立したのは、『ストII』が登場したからにほかならない。

この作品が爆発的なブームを引き起こした最大の理由は、対CPU戦以上に、ほかのプレイヤーが操作するキャラクターと闘う対2P戦のおもしろさを追求していたことにある。『ストII』は、コンピュータが操作するキャラクターと闘う対CPU戦が中心だったそれまでの対戦格闘ゲームとは、さまざまな点で一線を画している作品だったのだ。

8人のキャラクターがおりなす無数の駆け引き

『ストII』以前の対戦格闘ゲームでは、プレイヤーが使用できるキャラクターは主人公ひとりだけという作品が大半で、対2P戦が楽しめる場合でも、主人公と同じ能力を持つキャラクターとしか闘えないのが一般的だった。ところが『ストII』では、使用できるキャラクターが8人もいるうえ、それぞれの能力も、動きのすばやさからリーチの長さまで、すべてが個性的。相手のキャラクターが変われば、闘いかたもガラリと変わってくる。

また、ひとりのキャラクターが使える技の種類も、それまでの作品とくらべるとはるかに多い。攻撃ボタンの数だけでも、パンチとキックがそれぞれ弱中強の3種類ずつの計6つ。もちろん、押したときに出る技の攻撃力やリーチはボタンごとに異なる。そのうえ、しゃがんだりジャンプしたときにボタンを押せば、立っているときとはちがう技を出すことができるのだ。これに、特定のコマンドを入力してくり出せる必殺技や投げ技などを加えると、キャラクターひとりあたりの技の数は40種類近くにもなる。『ストII』以前の作品では多くても20種類前後だったと言えば、どれだけバラエティに富んでいるかがわかるだろう。

個性的なキャラクターたちがおりなす無数の技の駆け引き——それが、対2P戦において、かつての対戦格闘ゲームにはなかったおもしろさを生み出したのだ。

プレイヤー同士の駆け引きを実現させた緻密なゲームデザイン

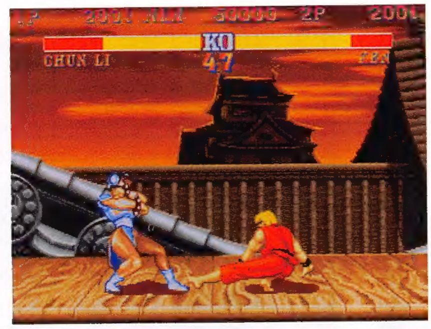
ただし、技の種類さえ豊富なら対戦格闘ゲームがおもしろくなるのかと言えば、決してそんなことはない。

技がいくら多くても、特定の技がずば抜けて強力だと、その技だけを連発していれば簡単に勝てるゲームになってしまう。また、相手が使おうとする技の種類が少なければ、そのぶん相手の行動は読みやすい。これでは駆け引きの要素は減り、闘いの幅もせまくなる。

しかし『ストII』では、40種類近くも用意された技のひとつひとつに確固たる特徴が持たされているのだ。

リュウの足払いを例にしてみよう。単純に攻撃力やリーチだけを考えるならば、しゃがみ強キックがもっとも有効な技であるように思える。しかし、空振りしたときのスキもかなり大きく、相手に反撃のチャンスを与えてしまいやすい。逆にしゃがみ弱キックは、攻撃力が低いうえにリーチもかなり短めだが、攻撃前後のスキが小さいので、空振りしてもさほどリスクはない。そしてしゃがみ中キックは、弱と強のちょうど中間ぐらいの性能を持っている。

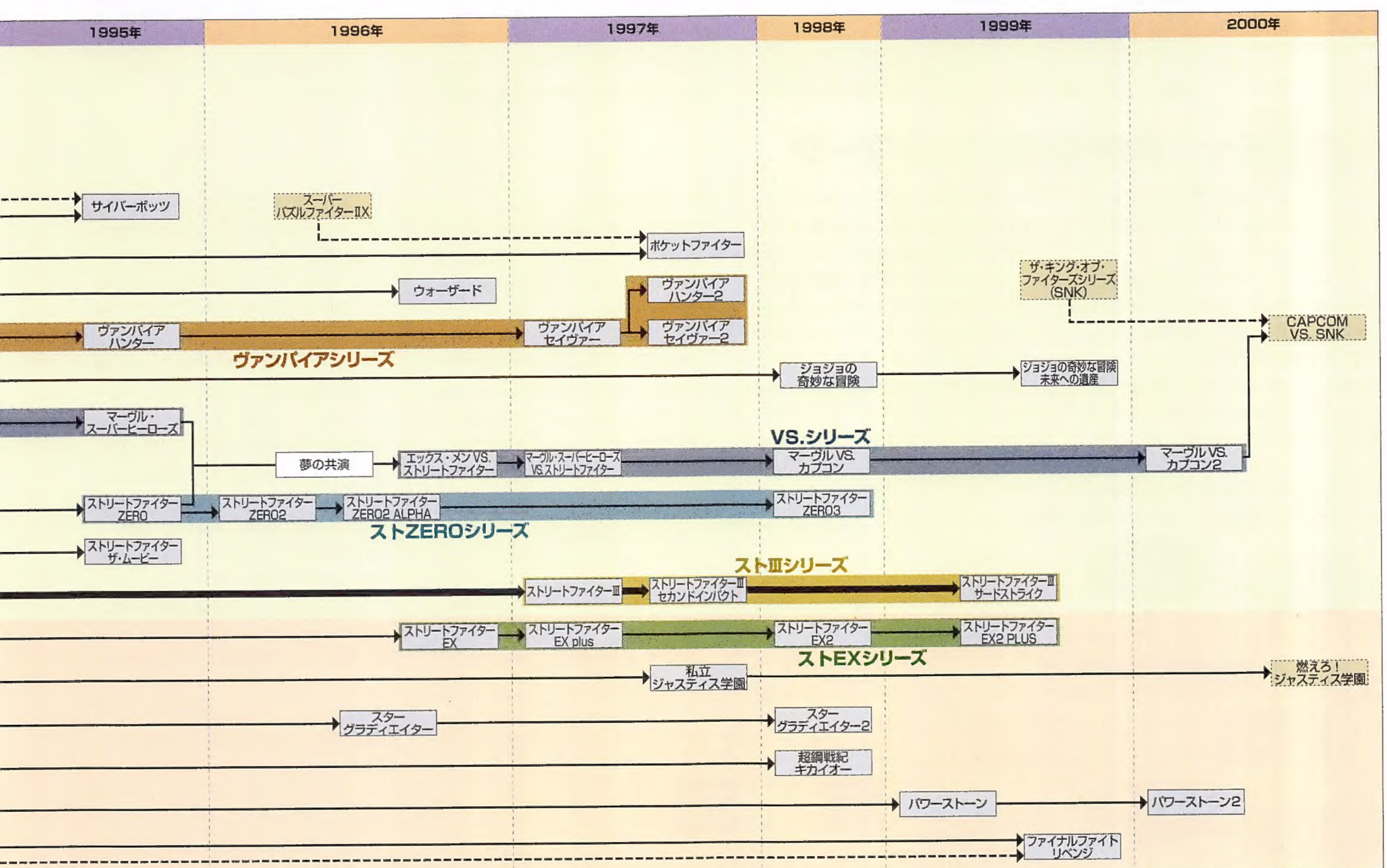
プレイヤーは、間合いや相手のクセなどを考慮しながら、これらを使いわけていく必要がある。そして相手も、こちらがどの足払いを使ってくるのかを読んで行動する。ここに、ひとつの駆け引きが成立し、用意されている技の数々を状況に応じていかに使いわけるか、という楽しみが生まれるのだ。『ストII』のおもしろさは、こうした技の駆け引きを実現した緻密なゲームデザインの産物であると言っても過言ではない。



▲『ストII』の特徴のひとつとして、表現力豊かなグラフィックも忘れることはできない。同じ足払いでも、弱中強でリーチの長さや攻撃前後のスキの大きさが異なることが見た目でわかるからこそ、技の駆け引きが成立するのだ。

コンピュータ相手の「ゲーム」から人間相手の「対戦ツール」へ

技の読み合いが成立する闘い——それは、キャラクター同士がやみくもに技を出し合うだけのごく単純な勝負を越えたところにある、ワンランク上の闘いだ。その魅力が十二分に味わえるからこそ、多くの人々が『ストII』に、そして対2P戦に熱中したのだろう。それは、対戦格闘ゲームがはじめて「ほかのプレイヤーとの対戦を楽しむためのツール」として、テ



ニスや野球などを題材としたスポーツゲームと肩を並べられるだけの水準に達したことを意味する。『ストII』は、モニター上のキャラクターの先に対戦相手の姿をかいま見ることができる、最初の対戦格闘ゲームだったのだ。

この新しい刺激は、古くからのゲームファンのみならず、それまではコンピュータゲームにあまりなじみのなかった人たちをもトリコにした。やがて、ゲームセンターに対2P戦を行なうための筐体が用意され、見知らぬ人との対戦が気軽に楽しめるようになると、その人気はますます加熱していった。ほかのメーカーも対戦格闘ゲームをつぎつぎと発表し、日本中が対戦格闘ブームとなったのだ。

しかし、そのなかでもつねに対戦格闘ゲームの代表作として話題の中心に位置していたのは、やはり『ストII』であり、その続編たちだった。

再調整に近い形での続編は、めったに発表されなかったアーケードゲーム界において、'92年の『ストリートファイターIIダッシュ』を皮切りに、ほぼ毎年のようにシリーズ作が登場したことだけでも、かなり異例だった。しかもそれに加えて、いずれの作品も、変動が激しいことで知られるゲームセンターのインカム（収入）ランキングで、半年から1年もの長期に渡って首位の座をキープしつづけたのだ。これらの現象からも、『ストII』シリーズが当時、いかに多くの人々から熱狂的な支持を受けていたかがわかる。


▲一発逆転の大技、スーパーコンボが加わり、さらに対2P戦の緊張感が増した『スパIIX』。いまだに大会が開催されるほど人気がある。

1994年後半〜1999年　『ストII』を越える対戦格闘ゲームを目指して

ほかのメーカーが『ストII』を参考にした対戦格闘ゲームを出すようになっても、『ストII』シリーズの人気はまったくおとろえることを知らなかった。

しかし、カプコンはそれで満足はしなかった。'94年7月、『ストII』シリーズにつづく新たな対戦格闘ゲーム『ヴァンパイア』を発表したのだ。

まず、なによりもプレイヤーを驚かせたのは、そのグラフィックだった。吸血鬼、狼男、サキュバスなどの古今東西のモンスターたちが、アニメーション映画のような、じつになめらかな動きを見せる。技を出したり、相手の攻撃を受けたときのアクションも、文字どおり人間離れしたオーバーなもので、それまでの対戦格闘ゲームとはまったく異なる視覚イメージをプレイヤーに提示した。

システム面でも、操作方法こそ『ストII』と同じ8方向レバー＋6ボタンだが、相手の攻撃に対してガードした状態から反撃する「ガードキャンセル」や、基本技だけで連続技を組み立てられる「目押しコンボ（のちのチェーンコンボ）」など、新たな要素が多数盛りこまれ、『ヴァンパイア』独特のハイテンポな闘いを作り出すことに成功している。

これらはすべて、『ストII』シリーズを越えるおもしろさを持つ対戦格闘ゲームを、みずからの手で生み出そうという、カプコンの決意のあらわれだった。その挑戦は見事に結実し、『ヴァンパイア』は『ストII』シリーズと並ぶ、カプコンの代表作となったのだ。



▲筋肉の隆起から尻尾の先にある毛の動きまで再現された『ヴァンパイア』のキャラクターたち。その流麗なグラフィックに、プレイヤーは驚愕した。キャラクターひとりあたりのパターン数は、『ストII』の3〜4倍におよぶ。


▶'94〜'99年にカプコンから発表された対戦格闘ゲームは計35作品。そのうち、CP-システムII用のものは18作品を占める。5年ものあいだに技術力は格段に進歩しており、後期には、同じシステム基板で作られたものとは思えないほどの完成度を誇る作品も登場した。

この作品が好評を博したあとも、カプコンは新たな対戦格闘ゲームをつぎつぎと開発していく。しかも、似たような内容の作品を乱発するのではなく、いずれの作品にも、かならず何かしらの新しい要素を盛りこんで、プレイヤーを楽しませてきた。『ストII』の基本システムを継承しながらも、オリジナルコンボをはじめとする新システムをふんだんに盛りこんだ『ストZERO』シリーズ、空中に吹き飛ばした相手に対して豪快な連続技をたたきこむ爽快感がウリの『VS.（バーサス）』シリーズ、ブロッキングを主体とした新たな駆け引きが楽しめる『ストIII』シリーズ……どの作品をとってみても、それぞれが独自のおもしろさを持っている。だからこそ、カプコンの対戦格闘ゲームはつねに多くのファンの関心を引いてきたのだろう。

2000年〜　広がる対戦ネットワーク

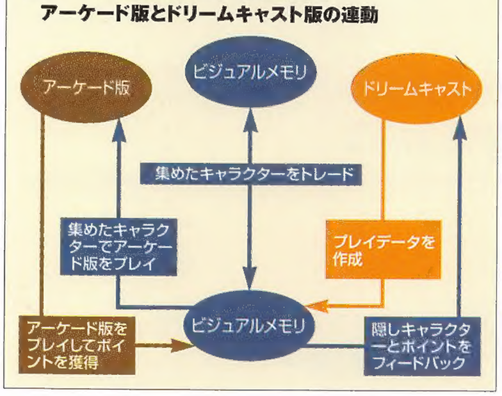
つねに魅力的な遊びを提示してきたカプコンの対戦格闘ゲームは、今また新たな展開を見せようとしている。

ひとつは、アーケードゲームと家庭用ゲーム機の連動だ。たとえば『マーヴルVS.カプコン2』の場合には、隠しキャラクターが出現する条件に、ビジュアルメモリが大きく関わっている。具体的には、ドリームキャスト版のプレイデータが記録されているビジュアルメモリを、アーケード版の筐体のスロットに差してプレイすればするほど、早い時期に隠しキャラクターが出現する仕組みになっているのだ。また、アーケード版の筐体にビジュアルメモリを差しこんでプレイし、データを記録しておけば、ドリームキャスト版で隠しキャラクターを手に入れるために必要な"ポイント"を獲得できる。つまり、アーケード版とドリームキャスト版の両方をプレイすることで、より楽しみが広がるわけだ。

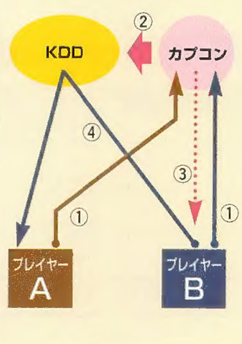
もうひとつは、家庭用ゲーム機による通信対戦だ。キャラクターが高速で動きまわり、めまぐるしく状況が変わる対戦格闘ゲームにおいては、なによりデータの送信速度が重要となる。これが遅いと、ふたりのプレイヤーが見ている映像にズレが生じ、相手がいきなりワープしたように感じられたり、ガードをする間もなく攻撃を受けたりといった現象が発生してしまうからだ。この問題に挑んだのが、カプコンの提案でKDDが新たに開始した「マッチングサービス」という通信サービス。新開発の交換制御装置を使用することで超高速通信を実現し、従来よりも快適な環境で対戦が行なえるようになっている。また、通信費が両方のプレイヤーで均一なうえに、値段が格安なのもウリのひとつ。すでに、ドリームキャスト用の移植版の一部はマッチングサービスに対応しており、家に居ながらにして日本中のプレイヤーと対戦を楽しむことができる。将来的には、ほかの家庭用ゲーム機への対応や、海外のプレイヤーとの対戦も実現するかもしれない。

'87年の『ストI』からはじまったカプコン対戦格闘ゲームの歴史は、より新しくおもしろいものを世に送り出すために、ひたすら挑戦をくり返してきた歴史でもあった。おそらくそのチャレンジ精神は、カプコンがカプコンであるかぎり、これからも変わることはないだろう。そして、きたる21世紀——。対戦格闘ゲームの旗手であるカプコンが、このジャンルにおいてどのような新しい"遊び"を実現してくれるのか、楽しみでならない。

■『マーヴルVS.カプコン2』における アーケード版とドリームキャスト版の連動



■KDDマッチングサービスの仕組み



プレイヤーAとプレイヤーBは、まずカプコンのサーバーに接続して、対戦の申しこみを行なう(①)。対戦の組み合わせが決定した時点で、カプコンのサーバーがKDDの制御装置に「A vs B」の組み合わせになったことを送信し(②)、同時にプレイヤーBに再度ダイヤルすることを指示(③)。それにしたがってプレイヤーBがダイヤルすると、自動的にKDDの制御装置へとつながり、カプコンのサーバーからの情報をもとにプレイヤーAへ転送される(④)。これで両方のプレイヤーが接続されるわけだ。

カプコン対戦格闘ゲーム　システムの歴史

基礎は「ストII」で確立した

カプコンの対戦格闘ゲームは、作品ごとにさまざまなシステムが導入されているが、多くの作品に共通する部分は、'91年に登場した「ストII」によって確立されたものばかりだ。

まず、ガードのシステム。ガードそのものはすでに「ストI」にもあったが、立ちガードで足払い以外の地上攻撃とジャンプ攻撃を、しゃがみガードでジャンプ攻撃以外のほぼすべてを防御できるというように、それぞれのガードで防御可能な技が明確に設定されたのは「ストII」が最初だ。また、ガードを固めている相手への対抗手段として"投げ"が採用されたのも、この作品からだった。

つぎに、連続技のシステム。それまでは、プレイヤーの攻撃と言えば、単発の技をひたすら仕掛けていくだけだった。それに対して「ストII」では、こちらの攻撃を受けて相手が行動不能となっているあいだにつぎの攻撃をヒットさせれば、連続してダメージを与えることができ、しかも反撃されない。このシステムの導入により、スキを突かれると一気に逆転されてしまう緊張感と、相手との心理戦を制して強力な連続技をキメたときの爽快感が、対戦格闘ゲームに加わったのだ。

そして、基本技のキャンセル。必殺技キャンセル（※1）や連打キャンセル（※2）の存在は、プレイヤーの攻撃のバリエーションを増やすのにおおいに貢献した。じつは、必殺技キャンセルは企画の段階から設定されていたシステムではなく、開発中に発見されたものだったのだが、ゲームデザイナーが熟慮の末に、製品版に残したという逸話がある。

「ストII」以降の作品は、これらのシステムをベースとして、さらに新たな要素を追加する、というスタイルで作られてきた。以降で、代表的なシステムの変遷をたどってみよう。

※1……基本技が当たった瞬間に必殺技のコマンドを完成させると、基本技の動作が中断され、必殺技へ移行するシステム

※2……同じボタンを連打することで、特定の基本技の引きぎわを中断し、攻撃をスキなく連発できるシステム



▲「ストII」において、はじめて立ちガードとしゃがみガードの役割が明確になった。



▲基本技が当たってヒットマークが出ているあいだに必殺技のコマンドを完成させると、基本技の動作が中断されて必殺技が発動。この現象を利用すれば、必殺技を連続技に組みこむのが容易に。

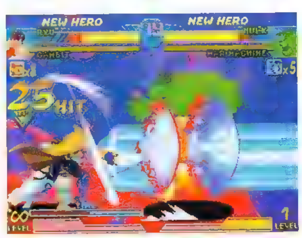
SYSTEM① ゲージ消費技

体力ゲージのほかに、必殺技を出したり攻撃を当てたりすることでタマっていくゲージが存在し、これが満タンになると、必殺技をしのぐ威力を持つ大技が出せるというシステム。自由に何度でも出せるわけではないかわりに、出ぎわに相手の攻撃をいっさい受けない状態（＝無敵状態）になるなどの特殊な能力が設定されていることが多い。

カプコンの対戦格闘ゲームにおけるゲージ消費技の元祖は、'94年2月に登場した「スーパーストリートファイターII X」のスーパーコンボだ。ただし、ゲージは1回分しかタメられず、タメておいたゲージをつぎのラウンドへ持ち越すこともできなかった。

'94年7月に登場の「ヴァンパイア」では、ゲージを消費して通常の必殺技をパワーアップできるようになった。また、'95年3月に登場の続編「ヴァンパイア ハンター」では、ゲージを2回分以上タメたり（＝ストック）、タメたゲージをつぎのラウンドへ持ち越すことが、はじめて可能となっている。

特殊なのが「ストリートファイターIII」シリーズ。ほかの作品においては、ゲージの長さやストック可能な回数はすべてのキャラクターで共通だが、「ストIII」ではキャラクター選択時に、使用するゲージ消費技の種類を選び、選択した技に応じてゲージの長さやストック可能な回数も変わるのだ。



▲「VS.」シリーズではパートナーと協力して、ゲージ消費技による連続攻撃が可能。

SYSTEM② 基本技による連続技

「ストII」シリーズにおける、基本技のみで構成される連続技は、ボタンをタイミングよく押して、攻撃をスキなくつなげるものと、連打キャンセルを利用したものだけだったが、「ストII」シリーズのあとに登場した作品では、新たなタイプの連続技を可能とするシステムがいろいろ採用されている。

最初に登場したのは、「ヴァンパイア」の目押しコンボ。基本技で攻撃しているあいだに別の攻撃ボタンを押すことで、前の基本技の動作をキャンセルして、押したボタンの技が出せるというシステムだ。当初は同じ強さの基本技でキャンセルすることはできず、かならず弱→中→強の流れでなければいけなかったが、'94年12月に登場した「エックス・メン」では一部のキャラクターで、'95年3月に登場した「ヴァンパイア ハンター」では全キャラクターで、弱Ⓟ→弱Ⓚ→中Ⓟ→中Ⓚ→強Ⓟ→強Ⓚという流れが可能になった。また、「ハンター」でこのシステムに"チェーンコンボ"という正式名がつけられている。以来、カプコン作品の看板的なシステムとして、多くの作品に採用された。

一方、空中の相手に対する追撃を発展させて、チェーンコンボのシステムを盛りこんだのが、「マーヴル・スーパーヒーローズ」および「VS.」シリーズのエリアルレイヴだ。特定の技をヒットさせて相手を空中高く吹き飛ばしたのち、そこにチェーンコンボの要領で基本技をたたきこんでいくというもので、途中で投げや必殺技、ハイパーコンボなどへつなげることもできる。

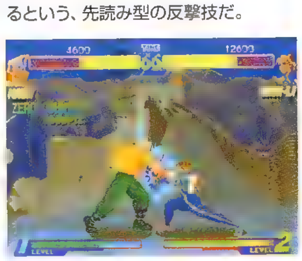
そのほか、ゲージを消費することで、一定時間のみ基本技キャンセルが可能となる作品も登場した。「ストリートファイターZERO2」のオリジナルコンボ、「ストリートファイターEX2」のエクセルが、それに該当する。

SYSTEM③ 反撃技

相手に攻めたてられて、反撃をするスキもない――そんなときに、ガード状態から直接、反撃に転じるシステム。「ヴァンパイア」のガードキャンセルがその元祖だ。

反撃技は、ガード状態のときに特定の技のコマンドを入力し、その技で反撃を行なうタイプと、全キャラクター共通のコマンドを入力し、反撃専用の技を出すタイプのふたつに大別できる。前者は「ヴァンパイア」シリーズや「私立ジャスティス学園」、後者は「ストZERO」シリーズなどがそれにあたる。なお、後者はコマンドが比較的簡単なかわりに、特定のゲージを消費しないと発動できない場合が多い。

上記のどちらにも該当しないのが、「スターグラディエイター」シリーズのプラズマリベンジ。コマンドを入力すると専用のポーズをとり、そのあいだに相手の技を受けた場合は自動的に反撃するという、先読み型の反撃技だ。



▲ZEROカウンターは、ゲージを消費する反撃技の代表例。以後の作品の見本になった。

SYSTEM④ 初心者用のモード

対戦格闘ゲームも、作品を重ねていくにつれてシステムが複雑化し、初心者には難しすぎるのでは、という声も多くなってきた。そうした声に応えるべく、いくつかの作品では初心者用のモードが導入されている。

その先駆けは、「エックス・メン」におけるオートガード。ガード操作ができる状況なら（たとえば技の動作中などはダメ）、相手の攻撃を自動的にガードしてくれる。ただし、対CPU戦、対2P戦を問わず、一度でも勝ち残った場合、そのあとの試合からは通常のガードしかできなくなる。

以後の作品では、このオートガードを主体に、必殺技の簡易コマンドなども設定されているパターンがほとんど。いずれの場合も、基本技をガードしたときでも体力ゲージが少し減る、必殺技などの性能が低くなるといったデメリットを設けることで、通常のモードとのバランス調整を図っている。



▲「ヴァンパイア ハンター」ではオートガードしてくれる回数が制限されている。

カプコン対戦格闘ゲーム　システム変遷表

ゲーム名	発売日	ゲージ消費技（スーパーコンボ系）	ゲージ消費技（その他の攻撃）	特殊キャンセル	特殊攻撃	反撃技
ストリートファイター	'87年8月	—	—	—	—	—
ストリートファイターII	'91年3月	—	—	—	—	—
ストリートファイターIIダッシュ	'92年4月	—	—	—	—	—
ストリートファイターIIダッシュターボ	'92年12月	—	—	—	—	—
スーパーストリートファイターII	'93年10月	—	—	—	—	—
スーパーストリートファイターIIX	'94年3月	スーパーコンボ	—	—	—	—
ヴァンパイア	'94年7月	スペシャル必殺技	強化版必殺技	目押しコンボ（チェーンコンボ）	—	ガードキャンセル
スーパーマッスルボマー	'94年9月	—	—	—	つかみ 移動つかみ	—
エックス・メン	'94年12月	ハイパーX	Xパワー	目押しコンボ（チェーンコンボ）	—	投げ返し ガードキャンセル
ヴァンパイア ハンター	'95年3月	EX必殺技	ES技	チェーンコンボ	—	ガードキャンセル
サイバーボッツ	'95年4月	サイバーEX	ギガクラッシュ	—	ダッシュ時専用攻撃 アームリッパー	—
ストリートファイター ザ・ムービー	'95年6月	スーパーコンボ	—	必殺技→必殺技キャンセル	—	投げ返し
ストリートファイターZERO	'95年6月	スーパーコンボ（レベル制）	ZEROカウンター	ZEROコンボ	—	ZEROカウンター
マーヴル・スーパーヒーローズ	'95年11月	インフィニティ・スペシャル	インフィニティ・カウンター	チェーンコンボ エリアルレイヴ	—	インフィニティ・カウンター
ストリートファイターZERO2	'96年3月	スーパーコンボ（レベル制）	ZEROカウンター オリジナルコンボ	ZEROコンボ（▲）	—	ZEROカウンター
スターグラディエイター	'96年7月	プラズマストライク	—	プラズマコンボ	ダッシュ時専用攻撃 起き上がり攻撃 振り向き攻撃	プラズマリベンジ
ストリートファイターZERO2 ALPHA	'96年8月	スーパーコンボ（レベル制）	ZEROカウンター オリジナルコンボ	ZEROコンボ（▲） 同時押しスペシャル（▲）	—	ZEROカウンター
エックス・メン VS. ストリートファイター	'96年9月	ハイパーコンボ ヴァリアブルコンビネーション	ヴァリアブルカウンター	チェーンコンボ エリアルレイヴ	ヴァリアブルアタック	ヴァリアブルカウンター
ウォーザード	'96年12月	ミスティックブレイク	ミスティックマジック	チェーンコンボ	—	アルティメットカウンター
ストリートファイターEX	'96年12月	スーパーコンボ	ガードブレイク	スーパーキャンセル	—	—
ストリートファイターIII	'97年2月	スーパーアーツ（選択制）	—	ターゲットコンボ 必殺技SAキャンセル	リープアタック	—
ストリートファイターEX plus	'97年4月	スーパーコンボ	ガードブレイク	スーパーキャンセル	—	—
ヴァンパイア セイヴァー	'97年5月	EX必殺技	ES技 ダークフォース	チェーンコンボ		ガードキャンセル
マーヴル・スーパーヒーローズ VS. ストリートファイター	'97年7月	ハイパーコンボ ヴァリアブルコンビネーション	ヴァリアブルカウンター	チェーンコンボ エリアルレイヴ	ヴァリアブルアタック ヴァリアブルアシスト	ヴァリアブルカウンター
ポケットファイター	'97年9月	マイティコンボ	メガクラッシュ カウンタークラッシュ	フラッシュコンボ	イージーリバーサル ダッシュ時専用攻撃	ガードキャンセル ガードクラッシュ返し
ヴァンパイア ハンター2	'97年9月	EX必殺技	ES技 ダークフォース	チェーンコンボ	—	ガードキャンセル
ヴァンパイア セイヴァー2	'97年9月	EX必殺技	ES技 ダークフォース	チェーンコンボ	—	ガードキャンセル
ストリートファイターIII セカンドインパクト	'97年10月	スーパーアーツ（選択制）	EX必殺技	ターゲットコンボ 必殺技SAキャンセル	リープアタック	—
私立ジャスティス学園	'97年12月	完全燃焼アタック 愛と友情のツープラトン	—	熱血コンボ エアバースト	ダッシュ時専用攻撃 起き上がり攻撃 振り向き攻撃	根性カウンター
マーヴル VS. カプコン	'98年2月	ハイパーコンボ ヴァリアブルコンビネーション	ヴァリアブルカウンター ヴァリアブルクロス	チェーンコンボ エリアルレイヴ	ヴァリアブルアタック スペシャルパートナー	ヴァリアブルカウンター
スターグラディエイター2	'98年4月	プラズマストライク	プラズマリベンジ プラズマリフレクト プラズマフィールド	プラズマコンボ	ダッシュ時専用攻撃 振り向き攻撃	プラズマリベンジ
ストリートファイターEX2	'98年5月	スーパーコンボ	エクセル ガードブレイク キャンセルブレイク	スーパーキャンセル	—	—
ストリートファイターZERO3	'98年7月	スーパーコンボ（X-ISM、Z-ISM）	ZEROカウンター（Z-ISM, V-ISM） オリジナルコンボ（V-ISM）	ZEROコンボ（▲） 同時押しキャンセル（X-ISM）	—	ZEROカウンター（Z-ISM、V-ISM）
超鋼戦紀 キカイオー	'98年9月	超必殺技	—	—	スチールダッシュ グラップルアタック ファイナルアタック	—
ジョジョの奇妙な冒険	'98年12月	スーパーコンボ	タンデムアタック	スタンドコンボ	ダッシュ時専用攻撃	ガードキャンセル
パワーストーン	'99年2月	パワーフュージョン	パワードライブ	コンボ	コンビネーション	—
ストリートファイターIII サードストライク	'99年5月	スーパーアーツ（選択制）	EX必殺技	ターゲットコンボ 必殺技SAキャンセル	リープアタック	—
ストリートファイターEX2 PLUS	'99年7月	スーパーコンボ メテオコンボ	エクセル ガードブレイク キャンセルブレイク	スーパーキャンセル	—	—
ジョジョの奇妙な冒険 未来への遺産	'99年9月	スーパーコンボ	タンデムアタック	スタンドコンボ	ダッシュ時専用攻撃	ガードキャンセル
ファイナルファイト リベンジ	'99年9月	スーパームーブ	—	—	—	—
マーヴル VS. カプコン2	2000年3月	ハイパーコンボ ディレイドハイパーコンボ ヴァリアブルコンビネーション	スナップバック ヴァリアブルカウンター	チェーンコンボ エリアルレイヴ ハイパーキャンセル	ヴァリアブルアタック ヴァリアブルアシスト	ヴァリアブルカウンター
パワーストーン2	2000年4月	パワーフュージョン	パワードライブ	コンボ	コンビネーション	—

『ストⅠ』から『パワーストーン2』までの43作品に採用されているシステムの数々を、一覧表にまとめてみた。これを見れば、同系統のシステムがどの作品に採用されているかがひと目でわかるはずだ。

ダウン時の追い打ち	ガードくずし	空中ガード	特殊ガード	投げのダメージ軽減or無効化	ダウン回避	ダッシュ	ハイジャンプ	特殊移動	アイテム	気絶	挑発	初心者用モード	ボーナスステージ
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	●
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	●	—	—	●
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	●	—	—	●
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	●	—	—	●
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	●	—	—	●
—	—	—	—	投げ受け身	—	—	—	—	—	●	—	—	—
▲	—	●	—	投げ受け身	—	●	—	—	—	▲	—	—	—
—	—	—	—	つかみほどき 投げ受け身	—	●	—	—	—	●	●	—	—
●	—	●	—	投げ受け身		●	●	移動起き上がり	—	●	—	●	—
●	—	●	—	投げ受け身	—	●	—	移動起き上がり	—	▲	—	●	—
●	—	●	—	—	ブースト受け身	●	—	移動起き上がり	—	—		—	
—	—	—		投げ受け身	—	—	—	—	—	●	—	—	—
—	—	●	—	投げ受け身	ダウン回避技	—	—	—	—	●	●	●	—
●	—	●	—	ふりほどき 投げ受け身	ダウン回避	●	●	—	●	●	●	—	—
—	—	●	—	投げ受け身	ダウン回避技	—	—	—	—	●	●	●	—
●	—	—	プラズマリフレクト	投げ抜け	—	●	—	軸ずらし 移動起き上がり	—	—	—	—	—
—	—	●	—	投げ受け身	ダウン回避技	—	—	—	—	●	●	●	—
●	—	●	アドバンシングガード	投げ抜け 投げ受け身	ダウン回避	●	●	—	—	●	●	●	—
●	●	●	アルティメットガード	投げ抜け 投げ受け身	—	●	●	移動起き上がり	●	●	—	—	●
—	●	—	—	投げ抜け	—	—	—	—	—	▲	—	—	—
—	—	—	ブロッキング	—	クイックスタンディング	●	●	—	—	●	—	—	—
—	●	—	—	投げ抜け	—	—	—	—	—	▲	—	—	—
●	—	●	アドバンシングガード	投げ受け身	—	●	—	移動起き上がり	—	▲	●	●	—
●	—	●	アドバンシングガード	投げ抜け 投げ受け身	ダウン回避	●	●	—	—	●	●	●	—
●	●	●	—	—	受け身	●	●	移動起き上がり	●	●	●	—	—
●	—	●	アドバンシングガード	投げ受け身	—	●	—	移動起き上がり	—	▲	●	●	—
●	—	●	アドバンシングガード	投げ受け身	—	●	—	移動起き上がり	—	▲	●	●	—
—	—	—	ブロッキング	グラップディフェンス	クイックスタンディング	●	●	—	—	●	●	—	●
●	—	●	—	投げ抜け	熱血受け身	●	●	軸ずらし 移動起き上がり	—	—	●	—	—
●	—	●	アドバンシングガード	投げ抜け 投げ受け身	ダウン回避	●	●	—	—	—	●	●	—
●	—	—	プラズマリフレクト	投げ抜け	ダウン回避	●	ダッシュジャンプ	軸ずらし 移動起き上がり	—	—	●	—	—
—	●	—	—	投げ抜け	—	—	—	—	—	▲	—	—	—
—	●	● (Z-ISM、V-ISM)	—	投げ受け身	地上受け身(Z-ISM、V-ISM) 空中受け身	—	—	—	—	●	●	—	—
—	●	—	—	—	—	●	—	避け攻撃	●	—	—	—	—
—	▲	●	アドバンシングガード	投げ抜け	空中受け身 地上受け身	●	●	回り込み	—	—	●	—	—
—	—	▲	—	投げ抜け	クイック復帰	—	—	移動起き上がり 攻撃回避	●	●	●	—	—
—	—	—	ブロッキング	グラップディフェンス	クイックスタンディング	●	●	—	—	●	●	—	●
—	●	—	—	投げ抜け	—	—	—	—	—	▲	—	—	●
—	▲	●	アドバンシングガード	投げ抜け	空中受け身 地上受け身	●	●	回り込み	—	—	●	—	—
—	—	—	—	投げ抜け	—	●	—	サイドステップ 移動起き上がり	●	●	●	●	—
●	—	●	アドバンシングガード	投げ受け身 投げ抜け(▲)	ダウン回避	●	●	—	—	●	●	—	—
—	—	▲	—	投げ抜け	クイック復帰	—	—	移動起き上がり 攻撃回避	●	▲	●	—	—

●……その項目の要素が、ゲームシステムに標準的に組み込まれている
▲……特定のキャラクターや技などにのみ、その項目の要素があてはまる

STREET FIGHTER

ストリートファイター

発売日●'87年8月


©CAPCOM

STORY

幼いころからさまざまな格闘技を学び、ついには独自の格闘スタイルを確立した、ふたりの若き格闘家、隆(リュウ)と拳(ケン)。ライバルでもあるふたりは、ともに格闘技界の頂点を目指し、闘いの世界へと旅立つ。世界最強の座を手にするのは隆か、それとも拳か？

「ストII」の前作にあたるこのゲームは、立ちガードとしゃがみガードの使いわけ、コマンド入力による必殺技など、現在の対戦格闘ゲームにおける基本的なシステムがはじめて導入された、まさに"対戦格闘の始祖"と言うべき作品だ。アップライト筐体(圧力センサーボタン)版とテーブル筐体(6ボタン)版の2種類がある。

GAME SYSTEM

●基本ルール

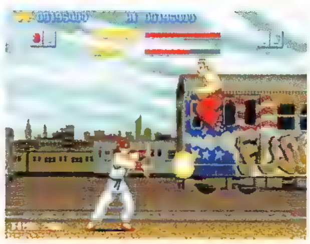
パンチやキックを当てていき、相手の体力ゲージを先にゼロにしたほうが勝ちとなる(時間切れになったときは、体力ゲージの残量が多いほうの勝ち)。なお、試合は3本勝負の2本先取制だが、途中に引き分けがはさまって、3ラウンド目が終了した時点で両者とも2本取っていなかった場合は、プレイヤー側の負けでゲームオーバーに(対2P戦の場合は両者ゲームオーバー)。

●操作方法

操作に使用するのは、8方向レバー＋攻撃ボタン。レバーを入力すると、➡ならば画面右へ向かって移動、➚ならば右上へジャンプというように、キャラクターをレバーの入力方向へ動かせる(⬇要素の場合はその場にしゃがむ)。ボタンは、筐体の種類によって個数が異なり、テーブル筐体の場合はパンチとキックがそれぞれ弱中強の3個ずつある(アップライト筐体については後述)。攻撃に強弱の概念が導入されたのは、本作が最初だ。

●ガード

相手キャラクターと逆の方向にレバーを入力しておくと、相手の技が当たってもダメージを受けずにすむ。ガードには立ちガードとしゃがみガードのふたつがあり、それぞれ防げる技の種類が異なる。なお、必殺技はガードしても完全に防ぐことはできず、少しダメージを受ける。


▲とにかく必殺技の威力が絶大。コマンドの入力受付時間が短いので非常に出しにくいが、連発できれば簡単にエンディングまで行ける。

●必殺技

レバーを一定の順序ですばやく入力したあとにボタンを押すと(実際にはボタンを離したときにコマンドが成立する)、必殺技をくり出すことが可能。必殺技は、ふつうにボタンを押しただけで出せる技よりも攻撃力が高く、一撃で相手の体力ゲージを4割以上減らせる。

●対CPU戦

基本的な流れは右のとおり。1～8人目は日本、アメリカ、中国、イギリスでの対戦となるが、それぞれの国での相手や訪れる国の順番は、「最初に訪れる国」を選択した時点で決定される(下表参照)。

●対2P戦

隆vs拳での対戦のみ可能。勝ち残ったほうが、以降の対CPU戦を引き継ぐ。

■各国で対戦する相手と順番

国		キャラクター	国		キャラクター
日本	1	烈	中国	1	李
	2	激		2	元
アメリカ	1	ジョー	イギリス	1	バーディー
	2	マイク		2	イーグル

■1～4番目の国の訪問順

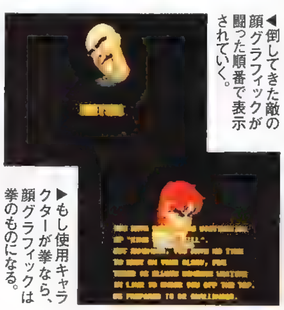
選んだ国	2番目	3番目	4番目
日本	アメリカ	中国	イギリス
アメリカ	日本	イギリス	中国
中国	イギリス	日本	アメリカ
イギリス	中国	アメリカ	日本

■対CPU戦の流れ(同キャラ対戦：なし)

- 1番目の国: vs 1～2人目 → ボーナスステージ(瓦割り)
- 2番目の国: vs 3～4人目 → ボーナスステージ(板割り3枚)
- 3番目の国: vs 5～6人目 → ボーナスステージ(ブロック割り)
- 4番目の国: vs 7～8人目 → ボーナスステージ(板割り4枚)
- 5番目の国(タイ): vs 9人目(アドン) → vs10人目(サガット)
- エンディング

エンディングについて

これまでに闘ってきたキャラクターの負け顔グラフィックが試合順に表示されたあと、使用キャラクター(隆または拳)の顔グラフィックとともに、メッセージが出る。最後にスタッフロールが流れるが、このときは文字だけでグラフィックは表示されない。なお、これらは途中でコンティニューをしている場合でも見ることが可能だ。


◀倒してきた敵の顔グラフィックが闘った順番で表示されていく。
▶もし使用キャラクターが拳なら、顔グラフィックは拳のものになる。

CONSUMER VERSION

PCエンジン版『ファイティングストリート』

■5,980円　■'88年12月4日発売

『ストリートファイター』唯一の移植版(ハドソン発売)。背景が簡略化されており、BGMも全曲アレンジ版だが、基本的な内容は変わらない。なお、タイトルは『ストリートファイター』の海外版の名前。


▲必殺技の出しにくさは原作以上。なお、攻撃の強弱はボタンを押す長さで決まる。

Column アップライト筐体版について

当初、『ストリートファイター』はアップライト筐体で登場した。操作系も8方向レバー＋2ボタンという特殊な形態。ボタンは圧力センサーつきで、押す強さによって攻撃の強弱が決まるようになっていた。

しかし、攻撃の強弱の調節が難しい、疲れる、筐体を置く店舗が限定されるなどのさまざまな理由により、6ボタンを採用したテーブル筐体版がのちに登場することとなったわけだ。



隆（リュウ）



波動拳、昇龍拳、竜巻旋風脚という3種類の必殺技さえ的確に出せれば、世界最強の座もそれほど遠くはない。

エンディング

YOU HAVE EARNED THE DISTINCTION OF "KING OF THE HILL". BUT REMENBER, YOU HAVE NO TIME TO REST ON YOUR GLORY, FOR THERE IS ALWAYS SOMEONE WAITING IN LINE TO KNOCK YOU OFF THE TOP. BE PREPARED TO BE CHALLENGED.

拳（ケン）



隆と同じ能力を持つ。基本的に対2P戦用のキャラクターだが、対2P戦で勝ったあとなら対CPU戦もプレイ可能。

エンディング

隆と同じエンディング（顔グラフィックは拳になる）

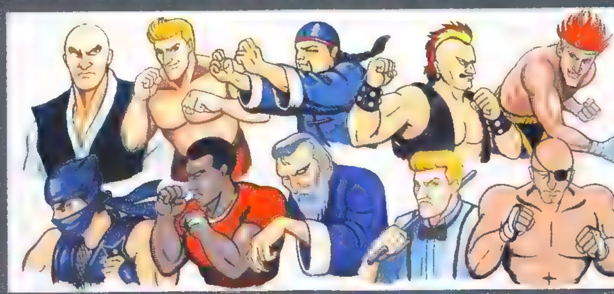
Column 当時の隆と拳

上の欄の隆と拳のイラストは、じつは本作が登場してから数年後に描かれたもの。下記に、'87年当時に描かれたイラストも紹介しておこう。

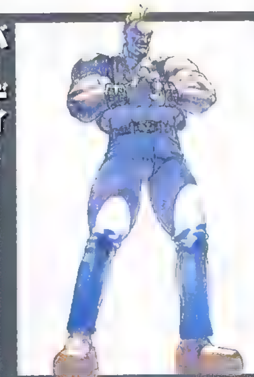


CPU専用キャラクター

『スト I』でプレイヤーが使用できるのは、隆と拳だけ。そのほかの10人は全員、CPU専用キャラクターとして隆と拳の行く手をはばんでくる。なお、下にあるバストアップのイラストは'87年当時に描かれたものだ。



バーディー



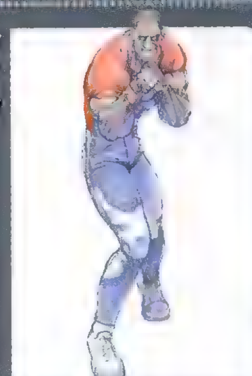
力まかせに拳を振り下ろすダブルハンマーと、驚異的な破壊力を持つ頭突きを主武器とするパワーファイター。

烈（レツ）



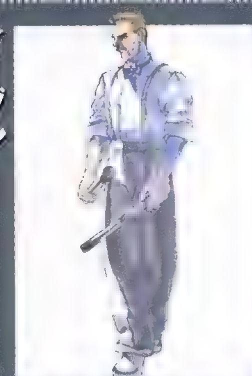
とりたてて強力な技を持たず、動きのすばやさも平均並み。あきらかにほかよりも能力が一段おとるキャラクター。

マイク



自慢のパンチは、たったの3発で相手をノックアウトできるほどの威力を持っている。しかし、飛び道具に弱い。

イーグル



必殺技さえもカンペキに防ぐ十字ブロックや、リーチの長い回転攻撃など、2本の棒を用いた技が得意。

激（ゲキ）



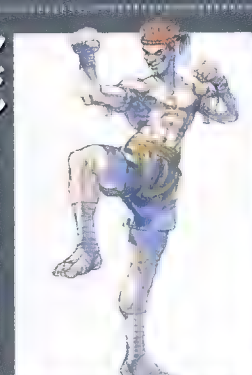
遠距離から手裏剣を投げたり、いきなり姿を消して攻撃を回避するなど、忍者ならではの特殊な技が多い。

李（リー）



すばやさはトップクラス。踏みこんでの突き攻撃とジャンプ攻撃は、見てからガードするのが難しいほど。

アドン



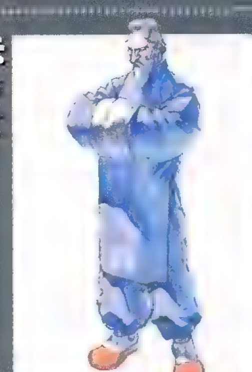
スピーディな動きと多彩な蹴り技が持ち味のムエタイ戦士。なかでも空中からのかかと落としは強力だ。

ジョー



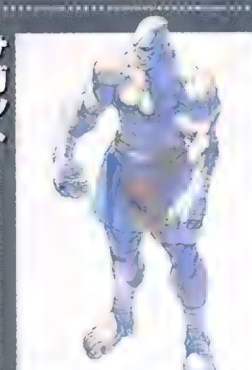
跳びこんでからのソバット→ボディブローという、ガード方向を揺さぶる連係が強力なマーシャルアーツ使い。

元（ゲン）



連続跳び蹴りやアッパー気味に出す手刀、手をついての蹴りなど、軽やかな動きから変則的な技をくり出す。

サガット



一撃で相手の体力を半分以上奪うタイガーショットをはじめ、殺人的な威力を持つ技がそろっている。

『ストリートファイター』資料館

'87年稼働当時の『ストⅠ』のインストラクションカードや、パンフレット類をここに紹介しよう。必殺技のコマンドがすべて秘密になっているあたりは、なかなか歴史を感じさせる。



インストラクションカード

筐体に備えつけられている説明書。レバーの入力方向によるキャラクターの動き、攻撃ボタンの弱中強のちがいなどが、かなり詳細に書かれている。ちなみに、これはテーブル筐体版(6ボタン版)のものだ。



海外版のチラシ

海外版の「アップライト6ボタン版」のチラシ。ボタンがレバー側から弱→中→強ではなく、強→中→弱の順に並んでいる点に注目!





パンフレット

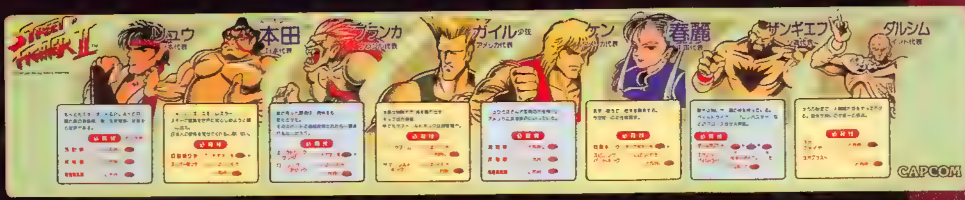
営業活動などに使用されたパンフレット。ゲームの流れやキャラクターの紹介など、盛りだくさんの内容となっている。また、「本当のストリートファイトじゃ勝てそうもない大男と対決だ!」といった、対2P戦のおもしろさをアピールするような解説も随所に見られる。

CHAPTER 1

ストリートファイターIIシリーズ

STREET FIGHTER II SERIES

ストリートファイターII



ストリートファイターIIダッシュ



ストリートファイターIIダッシュターボ

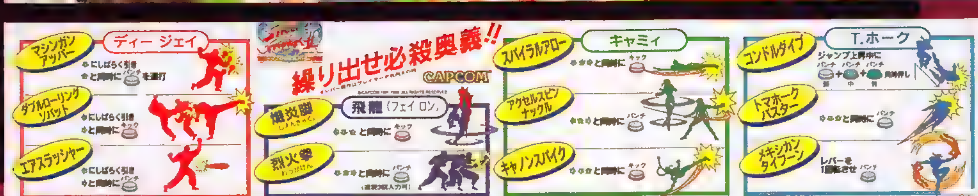




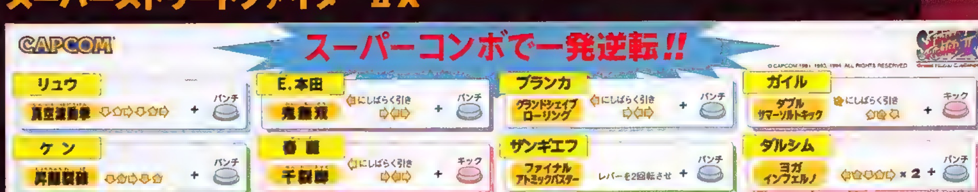


スーパーストリートファイターII / スーパーストリートファイターII ザ・トーナメントバトル





スーパーストリートファイターIIX





STREET FIGHTER II

ストリートファイターII THE WORLD WARRIOR

発売日●'91年3月
基　板●CP-システム

STORY

さすらいの格闘家・リュウがサガットを倒してから数年後――各国の戦士たちが、それぞれの目的を胸に秘め、世界の頂点を目指して闘う。真のストリートファイターは誰なのか、そして、悪のオーラに身を包んだ謎の男ベガとは、いったい何者なのか――？



CP-システムの性能を活かした美しいグラフィックとなめらかな動き、8人の個性的なキャラクターたち、やりこむほどに熱中できる対戦プレイの奥深さ……現在の対戦格闘ゲームの基本型は『ストII』によって確立されたと言っても過言ではない。対戦格闘ブームは、この作品からはじまったのだ。

GAME SYSTEM

●基本ルール

攻撃を当てて相手の体力ゲージを減らしていき、ゼロにすればノックアウト。時間切れになったときは、体力ゲージが多く残っているほうが勝ちとなる。なお、試合は3本勝負の2本先取で行なわれるが、引き分けがはさまり、3ラウンド終了時点で両者とも2本取っていない場合は、延長ラウンドに突入する（10ラウンド目も引き分けなら両者ゲームオーバー）。

●操作方法

8方向レバー＋6ボタンを使ってキャラクターを操作する。

レバーは、⬆要素でジャンプ（⬈なら右上へ跳ぶ）、⬇要素でしゃがみ、⬅と➡で前進あるいは後退を行なう。また、相手キャラクターと逆の方向に入力しておくことで、相手の攻撃をガードできる。ただし、技の種類に応じて立ちガードとしゃがみガードを使いわける必要があり、投げはガードで防ぐことができない。

ボタンは、パンチとキックがそれぞれ弱中強の3種類ずつ用意されており、押したボタンに応じた技をくりだせる。基本的に、強攻撃のほうが威力は大きいが、技の動作も大きく、スキができやすい。

●対CPU戦

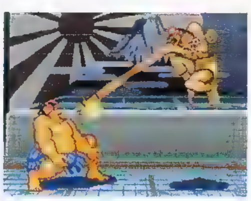
自分のキャラクター以外の7人に、バイソン、バルログ、サガット、ベガの4人のCPU専用キャラクターを加えた、計11人と闘う。なお、途中にはボーナスステージが挿入される（右図参照）。



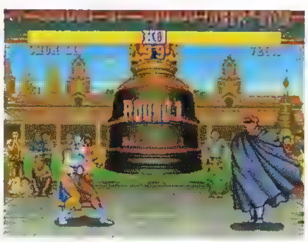
◀画面上部にある体力ゲージを残りゼロまで減らせば1本取ったことになる。



▶対CPU戦が行なわれている途中に乱入し、対2P戦を挑むこともできる。



◀足払いはしゃがみガード、ジャンプ攻撃は立ちガードでなければ防御できない。



▲『ストリートファイター』で最後の敵だったサガットを倒すと、謎の組織シャドルーのボスであるベガが登場する。

■対CPU戦の流れ（同キャラ対戦：なし）

- vs 1～3人目
- ボーナスステージ（車壊し）
- vs 4～6人目
- ボーナスステージ（タル壊し）
- vs 7人目
- vs 8人目（バイソン）
- vs 9人目（バルログ）
- ボーナスステージ（ドラム缶壊し）
- vs 10人目（サガット）
- vs 11人目（ベガ）
- エンディング

（vs 8人目～vs 11人目：シャドルー四天王と対戦）

CONSUMER VERSION

スーパーファミコン版『ストリートファイターII』

■9,800円　■'92年6月10日発売

ほぼアーケード版と変わらない操作感覚を実現。さらに、同キャラ対戦やハンディキャップ戦などのオリジナル要素も盛りこまれている。



◀アーケード版では不可能だった同キャラ対戦が楽しめる。

ゲームボーイ版『ストリートファイターII』

■4,800円　■'95年8月11日発売

操作を方向キー＋2ボタンで行ない、攻撃の強弱はボタンを押す長さで決まるという特殊なシステムを採用。

プレイステーション版『カプコン ジェネレーション～第5集 格闘家たち～』

■5,800円　■'98年12月3日発売

カプコンの名作集第5弾。『ストII』のほか、『ダッシュ』『ターボ』も収録されている。開発時の資料も閲覧可能。

サターン版『カプコン ジェネレーション～第5集 格闘家たち～』

■5,800円　■'98年12月3日発売

内容はプレイステーション版と同じ。

DOS／V版『ストリートファイターII』

海外版『ストII』の移植作品。キャラクターの名前が国内版とは一部異なっている。操作方法は8方向レバー＋2ボタンで、必殺技コマンドも特殊。HI TECH EXPRESSIONS発売。

Column 『ストII』怪現象の部屋

過去に発見された、『ストII』の怪現象の一部をここで紹介しよう。じつはほかにも、真空投げや透明ダルシムといった驚異の現象も……。

●512分の1の必殺技＆ガード

基本技を出そうとして攻撃ボタンを押したとき、512分の1の確率で自動的に必殺技が発動する。また、相手の技を受けたとき、512分の1の確率で強制的に（たとえこちらが攻撃中でも）ガードを行なう。これは、初心者に必殺技やガードの存在を教えるため、意図的に盛りこまれたものだ。

●リュウの病気

本来、リュウとケンの基本性能は同じはずなのだが、じつはリュウのほうが、気絶中に攻撃されると、受けるダメージが通常よりも大きくなることが多い。リュウvsケンは完全な五分ではなく、ケンのほうが微妙に有利？

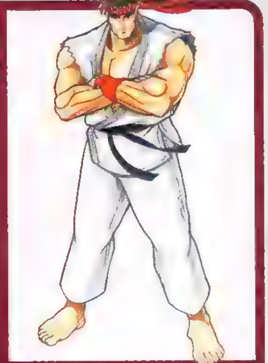
●必殺技の封印

基本技の動作中にダメージを受けてしまうと、ガイルはなんらかの基本技を出すまで、必殺技が出せなくなる。

●幻の同キャラ対戦

対CPU戦で対戦相手がリュウのときにゲームオーバーとなり、CPUリュウの勝利メッセージ中に2P側でコンティニューをする。ここでリュウを選ぶと、リュウvsリュウの対CPU戦がはじまる。なお、基板のバージョンによっては、ほかのキャラクターで同キャラ対戦を行なったり、1P対2Pでの同キャラ対戦を実行することも可能。

リュウ



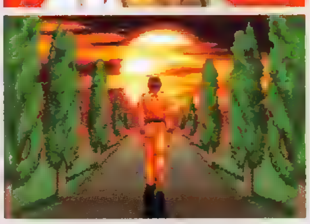
飛び道具の波動拳で相手のジャンプを誘って、対空技の昇龍拳で迎撃するという"波動昇龍"戦法が強力。

エンディング



観客「さあ　ひょうしょうしきだ」
観客「なにいっ、りゅうがいない！」
観客「いったい　どこへ……」





しんの　かくとうかを　めざすため、かれは、あらたなる　たたかいをもとめて　いった……。

ケン



リュウとほぼ同じ性能を持つキャラクター。対2P戦において、リュウvsケンは同キャラ対戦と言ってもいい。

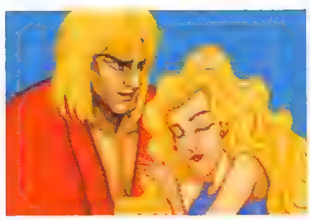
エンディング



イライザ「け～ん！」



ケン「おお　いらいざ、なぜこんなところに!?」



イライザ「あなた　を　おってきたのよ！」
ケン「いらいざ……」



エドモンド本田



リーチの長さとパワーは申しぶんないが、機動力はイマイチ。飛び道具で押されると苦戦を強いられやすい。

エンディング

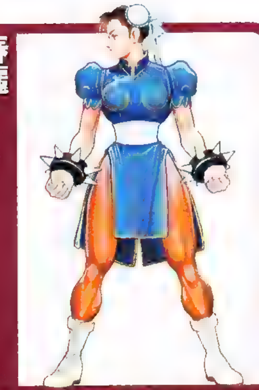


E.本田「どすこ～い　どすこ～い」
ほんだの　もうげいこは　せかい　いちになってもかわらない



E.本田「ちゃんこじゃ～。みんなちゃんこをくいまくれ。そして、もっともっと　つよくなるんじゃ～」
でしたちにかこまれ　しあわせなほんだであった。

春麗



動きのすばやさが武器。華麗なフットワークで敵の技を避けつつ攻めていけば、どの相手とも対等以上に闘える。

エンディング



春麗「おとうさん、これで　あくのそしきはかいめつしましたわ。やすらかに　ねむってください」



春麗「もう　くよくよしていられないわ。きょうから　ふつうのおんなのこに　な～ろうっと！」

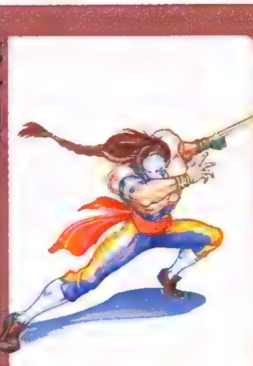
CPU専用キャラクター

M.バイソン



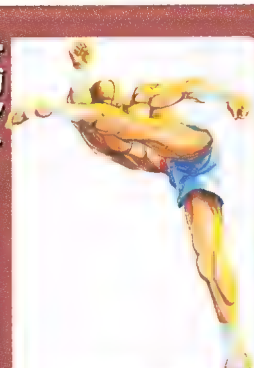
ダッシュからのパンチ攻撃で相手を圧倒するパワーファイター。ボクサーなので、蹴り技は使わない。

バルログ



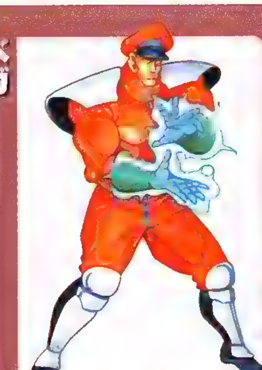
全キャラクター中、最速の動きを誇るスペイン忍者。ジャンプとツメ攻撃を駆使したラッシュを得意とする。

サガット



上下に撃ちわけるタイガーショットと対空技であるタイガーアッパーカットが強力な、タイの帝王。

ベガ



シャドルーのボス。変幻自在の動きとダブルニープレスなどの強力な必殺技を併せ持つ、最強最悪の敵。

ブランカ



動きがすばやいうえにパワーもあり、必殺技コマンドも簡単なものがそろっているので、初心者でもあつかいやすい。

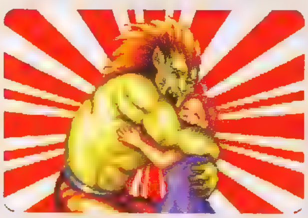
エンディング



サマンサ「あっ、あなた　もしかして　わたしのこども……!?」
ブランカ「えっ、あなたは　だれですか?」
サマンサ「ひとちがい　かしら……」

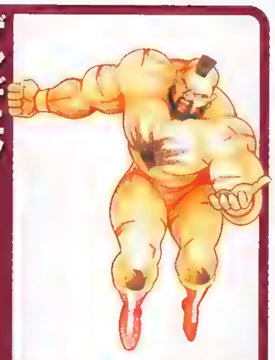


サマンサ「そっ、その　ぶれすれっとは!!じみ～の　たんじょうびにあげた……」



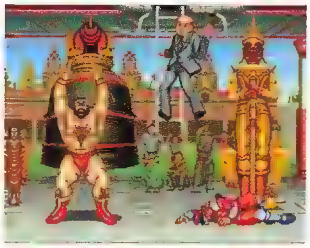
ブランカ「おかあさん!」
サマンサ「じみ～!」
ブランカ「おかあさん!」
サマンサ「じみ～!」
ブランカ「おかあさん!」

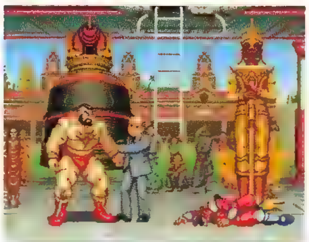
ザンギエフ



いったんスクリューパイルドライバーをキメれば、一気に相手を倒すことも可能だが、近づくまでがひと苦労。

エンディング





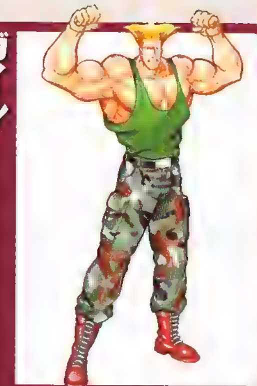


大統領「どうし　ざんぎえふくん。きみは、れすりんぐによる　こくさいこうりゅうによく　つとめてくれた。これで　わたしのぺれすとろいか　も　より　おおくのひとびとに　りかいされたことだろう。それでは、いつものやつを　しようではないか!」



ザンギエフ「だいとうりょう　なかなかやりますな」
大統領「はっはっはっ　けんこうにはこれがいちばん!　さあ～みなさん　ごいっしょに!!」

ガイル



リーチの長い基本技、攻撃範囲の広い対空技、そして飛び道具を持っており、攻めても守っても強い万能タイプ。

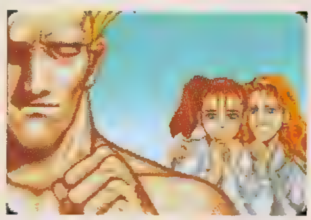
エンディング



ガイル「べが　おれを、わすれたとは　いわせないぜ」
べガ「……お、おまえは　がいるか!　ふっつよくなったな　ころしな……」



ユリア「あなた～　やめて」
ガイル「……ゆりあ……」

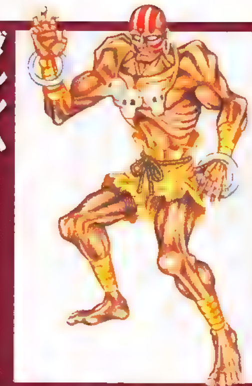


ユリア「あなた　かれをころしても　なっしゅは　いきかえらないわ。みて　このこはあなたのこよ。もういちど　わたしたちとやりなおして」
ガイル「しかし、おれは　きみをすてた……」
クリス「おとうさん　おかあさんは　いままでもあなたをあいしているのよ」
ガイル「く……」



ユリア「おちゃ　が、はいったわよ。あなた、どうしたの……」
ガイル「ん……いや……ながいゆめをみていたようだ」

ダルシム



圧倒的に動きが遅いが、異常なほど伸びる手足を駆使し、相手を接近させないように闘うと強さを発揮する。

エンディング



ダルシム「これでようやく　いえにかえれるな……。ながい　たたかいだった……」



さんねんご……
ダッタ「おとうさん、あのしゃしんは?」
ダルシム「あれはむかし　とうさんがな……」

スタッフロール

コンティニューをせずにクリアしたときのみ、スタッフロールが見られる。そのさい、1本以上負けてノーコンティニューでクリアした場合はCPUキャラクター同士による対戦が、1本も負けずにクリアした場合は専用のグラフィックが、それぞれ表示される。

●1本以上負けてノーコンティニューの場合



●1本も負けずにノーコンティニューの場合



Column
四天王にまつわるあれこれ

●四天王の名前がちがう

海外版では、ベガはバイソン、バイソンはバルログ、バルログはベガに名前が入れかわっている。

●バルログの鼻水

勝利メッセージ画面でバルログの負け顔を見ると、なんと鼻水をたらしている。もともとは鼻血のはずだったが、色がまちがって表示されてしまったのが原因だとか。

STREET FIGHTER II

ストリートファイターII ダッシュ CHAMPION EDITION

発売日●'92年4月
基　板●CP-システム

STORY

（『ストリートファイターII』と同じ）





前作ではCPU専用キャラクターだった四天王でのプレイと、待望の同キャラ対戦を実現。さらに、従来の8人のキャラクターにも細部の調整がほどこされた、『ストII』のバージョンアップ版。発売されるや全国で爆発的な人気を記録し、対戦プレイを広く定着させた。対戦格闘ゲーム史に残る名作だ。

GAME SYSTEM

●四天王が使用できる

CPU専用キャラクターであった、バイソン、バルログ、サガット、ベガを自分の手で操作することが可能になった。前作での性能よりもややパワーダウンしているとはいえ、四天王を使用して対2P戦を楽しむというファンの夢が実現したのだ。バルログの華麗な動きも、ベガの強力なラッシュもプレイヤーの思いのまま。

●同キャラ対戦が可能に

前作では、春麗vs春麗などの同キャラ対戦は基本的に行なえなかった。相手が先に自分の得意キャラクターを使用していた場合は、ほかのキャラクターを選ぶ必要があったが、『ダッシュ』では同じキャラクターを選ぶことが可能に。なお、それにともない、各キャラクターに色ちがいが用意された。キャラクターを選ぶさいに、攻撃ボタンとスタートボタンのどちらを押すかで好きな色が選択できるのだ（対戦相手が同じキャラクターなら、強制的に残りの色になる）。



◀『ダッシュ』でついに同キャラ対戦が実現！　色を選ぶ楽しみも増えた。

●キャラクターの性能が変わった

前作から使えたキャラクターたちにも、さまざまな変更点がある。キャラクター間の有利不利をなくし、より対2P戦が楽しめるように調整がほどこされたのだ。

●対CPU戦

基本的な流れは『ストII』と同じだが、同キャラ対戦が可能となったことにともない、闘うべき相手が12人に増えた。したがって、ボーナスステージ（タル壊し）のあとの流れは、vs7人目、vs8人目、vsバイソン、ボーナスステージ（ドラム缶壊し）、vsバルログ……となる。



▲新たに四天王がプレイヤーキャラクターとして参入したほか、既存のキャラクターの性能も調整され、対2P戦がよりアツいものに。



▲最後に四天王と順番に闘うのは『ストII』と同じ。なお、エンディングのメッセージは漢字を使ったものにリニューアルされた。

CONSUMER VERSION

PCエンジン版『ストリートファイターIIダッシュ』

■9,800円　■'93年6月12日発売

NECホームエレクトロニクス発売。ドラム缶壊しのボーナステージがないことをのぞけば、ほぼ忠実に移植されている。6ボタンパッド対応。



◀やや画面が横長だが、操作感覚はアーケード版とほとんど同じ。

メガドライブ版『ストリートファイターIIダッシュプラス』

■9,800円　■'93年9月28日発売

『ダッシュ』をベースにしているが、新必殺技やゲームのスピード調節機能が盛りこまれた、エキサイティングモードなどの追加要素が豊富。



◀ただの『ダッシュ』の移植にあらず。団体戦モードも用意されている。

X68000版『ストリートファイターIIダッシュ』

■12,800円　■'93年11月26日発売

グラフィックをはじめ、ほぼすべての要素を完全移植。SFC、MD両機種用のCPSファイター（6ボタンジョイスティック）に対応している。

プレイステーション版『カプコン ジェネレーション～第5集 格闘家たち～』

■5,800円　■'98年12月3日発売

『ダッシュ』のほか、『ストII』と『ターボ』を含めた3作を収録したゲーム集。プレイステーション版はデュアルショックに対応しており、振動を「ON」にしておくと、相手の技を受けたり、こちらの技を当てたときにコントローラが振動する。

サターン版『カプコン ジェネレーション～第5集 格闘家たち～』

■5,800円　■'98年12月3日発売

プレイステーション版と同じ内容。150点以上にもおよぶ、開発時の資料やキャラクターのイラストを収録したコレクションモードは必見。

Column ハメ技論争勃発

前作『ストII』で巻き起こった対戦格闘ブームは、『ダッシュ』が登場したあともとどまることを知らず、日本全国で対戦プレイを楽しむプレイヤーたちが急増した。しかし、それと同時に"ある問題"が持ち上がってきた。いわゆるハメ技問題だ。『ダッシュ』の発売直後に、ベガで「サイコ投げ」と「ダブルニープレスハメ」というふたつのハメ技が使えることが発見されたのをきっかけに、日本全国でハメ技の是非を問う論議が盛り上がったのだ。

ハメ技とは、特定の技のくり返しなどで相手の反撃を封じる戦法を指す。ハメ技を仕掛けられた側は、相手が技を出してくるタイミングを読み、正確に対処しなければ、ハマった状態から脱出するのは難しい。そのため、いったんハメ技を仕掛けられると、何もできないまま負けてしまうケースも少なくなかった。そこで、「ハメ技もゲームのなかで可能な行動のひとつであり、戦略の一部だ」とする肯定派と、「無理にハメ技を使わなくても楽しい対戦はできるはずだ」とする否定派に意見が二分されたのだ。ゲームセンターではもちろん、雑誌の読者コーナーやパソコン通信の掲示板などでも、しばしば激論がくり広げられた。

ゲームのプレイスタイルについての論議がそれだけの盛り上がりを見せたのも、『ストII』シリーズが持つ対戦ゲームとしてのおもしろさと、それを楽しんでいたプレイヤーがいかに多かったかを証明していると言えるだろう。



◀四天王人気と相まって、サイコ投げを多用するベガが全国で猛威を振るった。

リュウ



波動拳のスキが小さくなった。竜巻旋風脚の出ぎわと着地ぎわに無敵状態となるように調整されたのも好材料。

エンディング



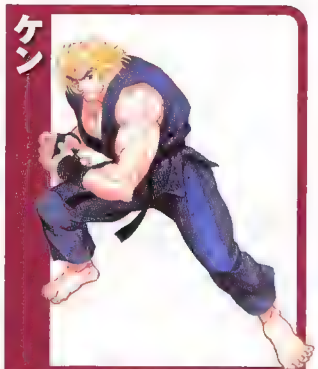
観客「さあ、表彰式だ。」
観客「なにいっ、リュウがいない!」
観客「一体、どこへ……」





真の格闘家を目ざすため、彼は、新たなる闘いを求めていった……。

ケン



昇龍拳が跳びこみからの連続技に組みこみやすくなり、リュウよりも攻撃的なキャラクターに生まれ変わった。

エンディング



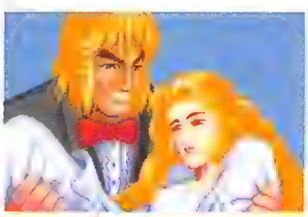
イライザ「ケ〜ン!」

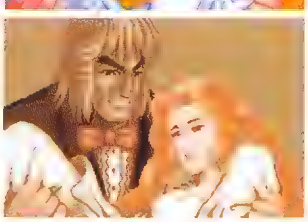


ケン「おおイライザ、なぜこんなところに!?」



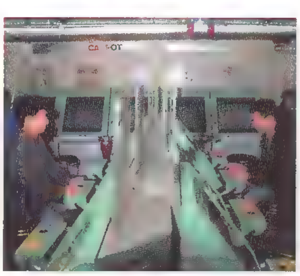
イライザ「あなたを追ってきたのよ!」
ケン「イライザ……」





Column プレイヤー増加に一役買った対戦筐体

当初、対戦台と言えば、同じ筐体に対戦相手と隣り合わせにすわる形式のものばかりだった。しかし'92年ごろに、1枚の基板から2台の筐体へケーブル類を分配した、いわゆる「対戦筐体」が登場。ゆったりとプレイできるうえに、知らない人に対しても気軽に乱入しやすいこのシステムは、急速に普及し、対戦人口を大幅に増やす一助となった。



エドモンド本田



スーパー頭突きが性能アップしたものの、地上戦で頼りになったしゃがみ中Ⓟが弱体化したのがイタいところだ。

エンディング

「ストリートファイターII」のエンディングと同じ(メッセージは漢字まじりの文に変更)

春麗



空中投げの間合いがせまくなったが、持ち前のスピードは健在。また、百裂キックも格段に出しやすくなった。

エンディング

「ストリートファイターII」のエンディングと同じ(メッセージは漢字まじりの文に変更)

ブランカ



ローリングアタックを迎撃されても大ダメージを受けなくなったほか、対空迎撃も前作より容易に行なえる。

エンディング

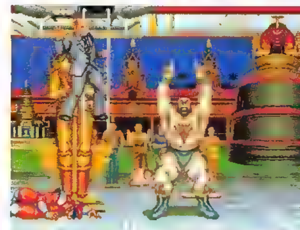
「ストリートファイターII」のエンディングと同じ(メッセージは漢字まじりの文に変更)

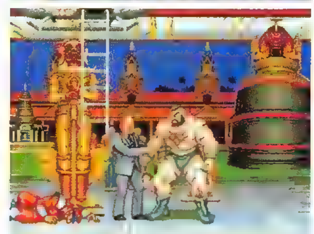
ザンギエフ



スクリューハメは画面端限定となったものの、ダブルラリアットが対空技として使えるようになり、パワーアップ。

エンディング







大統領「同志ザンギエフくん。きみは、レスリングによる国際交流に、よく努めてくれた。これで、私のペレストロイカも、よりおおくの人びとに理解されたことだろう。それでは、いつものやつをしようではないか!」



ザンギエフ「大統領、なかなかやりますな」
大統領「はっはっはっ、健康にはこれがーばん! さあ〜みなさん、ごいっしょに!!」

ガイル



全般的にやや弱体化したが、それでも死角の少なさは相変わらず。新技としてニーバズーカが追加された。

エンディング

『ストリートファイターII』のエンディングと同じ(メッセージは漢字まじりの文に変更)

M.バイソン



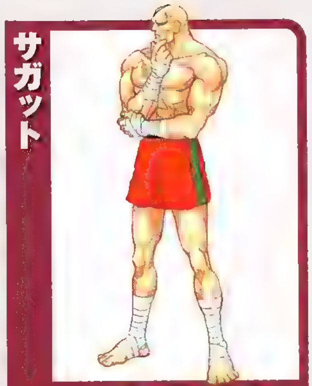
技の破壊力は抜群。しかし、飛び道具やリーチの長い足払いにはかなり弱い。ガンガン攻めれば持ち味を発揮。

エンディング



"うおおおおーーーーーっ!!!"
ひときわ大きなさけびとともに、バイソンは血にまみれた拳を空にかざした。まずしい家に生まれた者が勝利するためには、なによりも力が問われる。そして彼は力で世界一になったのだ。彼の勝利は全国の子供たちに夢をあたえ、アメリカン・ドリームを生き返らせたという。

サガット



飛び道具、対空技、突進技のすべてを持ち、リーチも攻撃力も申しぶんなし。タイの格闘王の実力は健在だ。

エンディング



闘いの中にじぶんを見いだした者は、より強い相手を求め続ける。
"リュウよ、もっと強くなれ、そしてふたたび私の前にこい。"
サガットは、もはや世界一など、どうでもよくなっていた。彼が求めるのは力であり、戦闘であり、より強い相手であった。それは、サガットにも格闘家の血が流れているあかしなのか……。

ダルシム

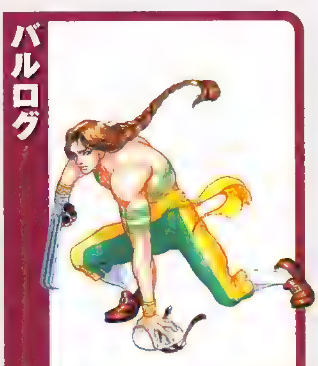


ドリル頭突きとドリルキックがジャンプ中ならいつでも出せるようになり、変則的な動きにさらに磨きがかかった。

エンディング

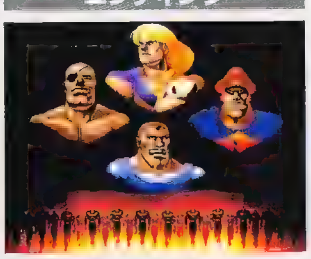
『ストリートファイターII』のエンディングと同じ(メッセージは漢字まじりの文に変更)

バルログ



攻撃力は全キャラクターのなかでも最低ランクだが、リーチの長さと動きのすばやさで十分にカバーできる。

エンディング



"美こそ、王にひつようなのだ。美しくもない者が世界を手に入れるなど、わらいばなしにもならぬわ。"
見ている者が夢と思うほど、ゆっくりとたちあがると、バルログはしずかにいった。
"美しからぬものを全て滅ぼすのだ、みにくい者に情けなどいらぬ。"

ベガ



使いやすい基本技の数々やダブルニープレスのおかげで主導権をにぎりやすい。必殺技を利用したハメ技も強力。

エンディング



ついに全世界を手に入れるべく、破壊の王がたちあがる。生あるものには死を、かたちあるものには破壊を。地獄の拳が無情の技をくりだし、世界は悪の組織の下にくっした。ベガはマントをひるがえしつつ、わらった。
"世界は、わが手中にあり!"

Column 同時押し

対戦格闘ブームのなかであみだされたテクニックは数知れず。そのなかでも有名なもののひとつが、『ストII』から『ターボ』の3作品で可能な「同時押し」だ。これは、連打キャンセル可能な弱Ⓚを出したあと、そのもどり動作中に、立ちとしゃがみを切りかえつつ弱Ⓚ+(いずれかの)Ⓟボタンを同時に押すと、前に出していた弱Ⓚがキャンセルされて Ⓟ攻撃が出る現象のこと。リュウとケンのしゃがみ弱Ⓚ→近距離立ち強Ⓟ→必殺技をはじめ、この現象を利用した強力な連続技がつぎつぎと開発され、一時期はそうした連続技が狙えるキャラクターだけで対戦台が埋まっていたこともあった。

スタッフロール

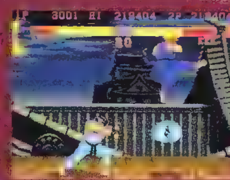
無敗クリア時のスタッフロールは、以下の写真のように、各キャラクターがドラム缶などを壊すと、なかからスタッフの名前が飛び出してくる、というものに変わった。



ストリートファイターII ダッシュターボ
HYPER FIGHTING

発売日●'92年12月
基　板●CP-システム

STORY
(「ストリートファイターII」と同じ)





「ダッシュ」の発売から8ヵ月後に登場した、「ストII」シリーズの3作目。ゲーム全体のスピードの高速化、一部のキャラクターへの新必殺技の追加、対2P戦におけるキャラクター間のバランス調整がおもな変更点で、基本的なゲーム内容は「ダッシュ」に準拠している。

GAME SYSTEM

●ゲームの高速化

「ターボ」というタイトルのとおりに、前作までよりもゲーム全体のスピードが格段にアップした。そのぶん、必殺技のコマンド入力や、連続技を狙ううさいの各攻撃を出すタイミングがシビアになっているので、キャラクターを使いこなすには、「ダッシュ」のときよりもすばやく正確な操作が要求されることに。また、各キャラクターの突進技は、高速化したぶん反応されにくくなり、前作よりもやや使いやすくなった。

●新必殺技の追加

リュウ、ケン、春麗、エドモンド本田などに新必殺技が追加された。どちらかというと、前作までに各キャラクターが持っていた弱点をおぎなうような技が多く、追加されたことによって、戦略がガラリと変わったキャラクターも。「ターボ」の対2P戦で勝ちつづけるには、これらの新必殺技への対処法をマスターしておくことが必要不可欠だ。

●キャラクターの色

攻撃ボタンでキャラクターを選択した場合は「ターボ」で導入された新しい色、スタートボタンで選択した場合は「ストII」での色となる。「ダッシュ」での色は、本作では選択できない。

●対CPU戦

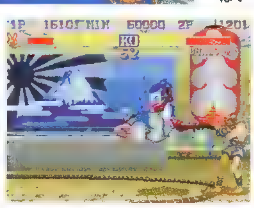
内容は「ダッシュ」とまったく同じ。エンディングも基本的には変わっていないが、従来のエンディングのあとに追加のグラフィックが表示される(→P.21)。



▲ゲーム全体が高速化したため、バルログなどの動きがすばやいキャラクターや、突進技を持つキャラクターはやや有利に。



◀四天王とガイルをのぞいた7人のキャラクターには新必殺技が追加された。



▶一部の技の性能も微調整された。ダブルニープレスハメなどはもうできない。

CONSUMER VERSION

スーパーファミコン版『ストリートファイターIIターボ』

■9,980円　■'93年7月10日発売

アーケード版をほぼ忠実に移植しているほか、スピード調節機能や対戦専用モードなどのオリジナル要素も。



◀空中竜巻旋風脚や気功拳といった新必殺技もちゃんと使える。

プレイステーション版『カプコン ジェネレーション~第5集 格闘家たち~』

■5,800円　■'98年12月3日発売

カプコンのアーケード名作集第5弾。『ターボ』のほかに、『ストII』と『ダッシュ』も収録されている。

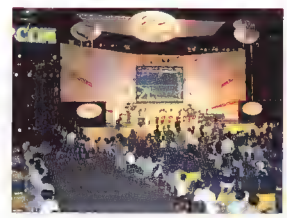
サターン版『カプコン ジェネレーション~第5集 格闘家たち~』

■5,800円　■'98年12月3日発売

プレイステーション版と同じ内容。

Column 国技館が熱く燃えた全国大会

日本中で人気を博した「ストII」は、対2P戦が盛り上がるにつれて、大会が催されることも多くなった。そのなかでも最大級の規模だったのが、'93年8月19日に開催された「ストリートファイターIIターボ・チャンピオンシップ'93 IN国技館」。SFC版「ターボ」を使って行なわれたこの大会の参加人数は、なんと8,500人！ 当時の「ストII」人気のすごさがうかがえる。



▲100台以上のモニターでいっせいに試合が行なわれるさまは、圧巻のひとことだった。ちなみに優勝キャラクターはサガット。

歴代のキャラクターカラー(「ストII」~「ターボ」)

「ストII」のときは1色しかなかったキャラクターの色も、作品を重ねるごとにバリエーションが豊かになった。それにより、対戦格闘ゲームに「自分のシンボルカラーを選択する」という新たな楽しみが生まれたのだ。ここでは、「ストII」から「ターボ」までの3色をまとめて紹介する。





エンディングについて

メッセージもグラフィックも、すべて『ダッシュ』と同じだが、エンディングのあとに、使用キャラクターが表彰台にのぼって勝利ポーズをとる……というシーンが追加された。ちなみに、表彰台にいるキャラクターは、通常は2位がベガ、3位がサガットだが、使用キャラクターがサガットあるいはベガのときのみ、2位と3位のキャラクターが異なる（写真参照）。

●使用キャラクターがリュウの場合



●使用キャラクターがサガットの場合



●使用キャラクターがベガの場合



スタッフロール

スタッフロールの内容や表示される条件は『ダッシュ』と同じ。ただし、各キャラクターの色は、すべて『ターボ』色となっている。

●1本以上負けてノーコンティニューの場合



●1本も負けずにノーコンティニューの場合



リュウ



新必殺技として空中竜巻旋風脚が加わった。空中での戦略に幅が出て、より闘いやすくパワーアップ。

ブランカ



新必殺技のバーチカルローリングは、言わば斜め上に飛んでいくローリングアタック。攻めにも守りにも使える。

M.バイソン



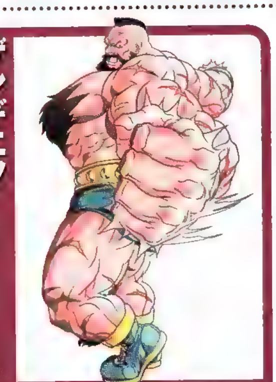
ターンパンチは、出ぎわが無敵状態となるように変更されて、飛び道具へのカウンターがとりやすくなった。

ケン



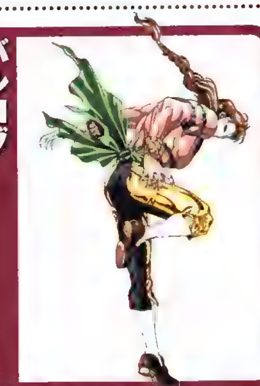
リュウと同じく空中竜巻旋風脚が追加された。ゲームの高速化により、スキの小さい昇龍拳がさらに強力に。

ザンギエフ



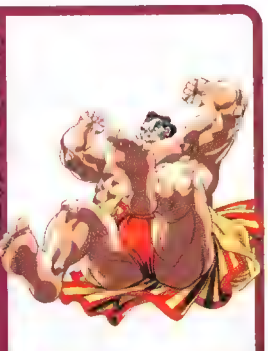
下半身が無敵状態になるハイスピードダブルラリアットの追加により、相手に近づくのが容易になった。

バルログ



前作からの変更点は、空中投げが強力になったことと、バックスラッシュのコマンドが変更されたことのふたつ。

エドモンド本田



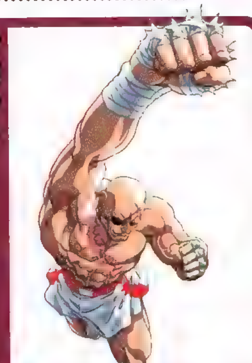
新たにスーパー百貫落としが追加されたことで、飛び道具および跳びこみに対処しやすくなった。

ガイル



必殺技を出したあとのスキがわずかに大きくなったものの、基本戦法に変化はなく、前作とほぼ同じ感覚で闘える。

サガット



『ダッシュ』からの大きな変更点は、とくにない。飛び道具と対空技の使いわけによる守りの堅さは健在だ。

春麗



動きのすばやい春麗にとって、ゲームの高速化は好材料。新必殺技は、気功拳と空中スピニングバードキック。

ダルシム



新必殺技のヨガテレポートは、その名のとおり瞬間移動を行なう技。起き上がり時の緊急回避などに重宝する。

ベガ



必殺技の性能が調整され、ダブルニープレスハメは成立しなくなった。基本技も弱体化し、苦戦を強いられることに。

SUPER STREET FIGHTER II The New Challengers

スーパーストリートファイターII THE NEW CHALLENGERS

発売日●'93年10月
基　板●CP-システムII

STORY
（『ストリートファイターII』と同じ）





『ストII』シリーズ4作目となるこの作品は、新しいシステム基板であるCP-システムIIで開発され、サウンドやグラフィックがリニューアル。既存の12人のキャラクターのバランス調整が行なわれたと同時に、新キャラクターが4人も追加されて、対2P戦がさらに楽しく奥深いものへと進化している。

GAME SYSTEM

●**サウンドとグラフィックを一新**
システム基板がCP-システムIIになり、サウンドとグラフィックが一新された。とくにグラフィックは、背景から各キャラクターの技のモーション、勝利ポーズ、顔グラフィック、さらにはオープニングデモまで新しいものになっている。なお、四天王の基本技のグラフィックも、技の強弱に合わせて描き直された。

●**キャラクターは16人に**
前作までの12人に、T.ホーク、キャミィ、フェイロン、ディージェイの4人が加わって、プレイヤーキャラクターは総勢16人に増えた。連続技狙いの一発屋から、基本技で地道に相手の技をツブしていく地上戦タイプまで、バラエティに富んだ顔ぶれとなっている。



◀オープニングデモも一新された。リュウが波動拳を撃つシーンは迫力満点！

●**対CPU戦**
基本的な流れは前作までと変わらないが、最初の8人は四天王をのぞく12人のなかから選ばれる。つまり、闘わないキャラクターも出てくるわけだ。

●**そのほかの変更点**
キャラクターの色は、攻撃ボタン6つ、スタートボタン、いずれかの攻撃ボタンを押しっぱなし、の計8種類に増えた。弱Ⓟが『ストII』、中Ⓟが『ダッシュ』、強Ⓟが『ターボ』での色に対応している。
また、ゲーム全体のスピードは『ストII』および『ダッシュ』と同程度。



◀連続技をキメたり気絶状態から回復したときなどにボーナス点が加算される。

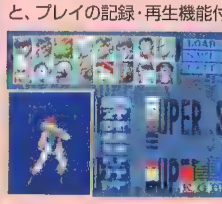
CONSUMER VERSION

スーパーファミコン版『スーパーストリートファイターII』
■10,900円　■'94年6月25日発売
通常のゲームモードのほか、2種類のチーム戦やトーナメント戦、タイムアタックも用意されている。



◀グラフィックの細部のちがいをのぞけば、ほぼ忠実な移植。

FM TOWNS版『スーパーストリートファイターII』
■9,800円　■'94年10月28日発売
キャラクターの色を自分の好みのものに変えられるカラーエディタ機能と、プレイの記録・再生機能付き。



◀最大のウリはカラーエディタ機能だが、本編の移植度も高い。

メガドライブ版『スーパーストリートファイターII』
■10,900円　■'94年6月25日発売
細かい対戦データも集計できるバーサスバトルや、クリアまでの時間を競うタイムチャレンジ、ポイントマッチなどのオリジナルモードを搭載。

X68000版『スーパーストリートファイターII』
■9,800円　■'94年9月30日発売
快適に遊ぶためには、CPUクロック数16MHz以上のマシンとハードディスクが必要となるが、アーケード版と見分けがつかないほどのデキ。

プレイステーション版『ストリートファイターコレクション』
■5,800円　■'97年10月23日発売
『スパII』のほかに、『スパIIX』と『ストZERO2ダッシュ』の2本が同時収録されたゲーム集。一部の技の性能などがアーケード版と異なる。

サターン版『ストリートファイターコレクション』
■5,800円　■'97年9月18日発売
基本的にはプレイステーション版と同じ内容で、一部にアーケード版と性能の異なる技がある。

Column 顔グラフィックの変遷をたどる

各キャラクターの顔グラフィックも、新たに描き直された。前までとガラリと変わったものもあり、比較してみると興味深い。





リュウ



"波動昇龍"戦法は、『スパII』でも通用する。新たにファイアー波動拳が加わり、地上戦がさらに有利に。

エンディング



観客「さあ、表彰式だ」
観客「なにいっ、リュウがいない！」
観客「一体、どこへ……？」





真の格闘家を目ざすため、彼は、新たなる闘いを求めていった……。

ケン



ジャンプ強Ⓟからの連続技が強力なので、リュウとは逆にガンガン攻めこんだほうが持ち味を発揮できる。

エンディング

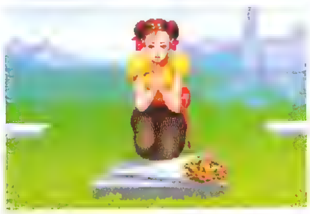
「ストリートファイターⅡダッシュ」のエンディングと同じ

春麗



基本技がパワーアップして、地上戦でさらに主導権をにぎりやすくなった。気功拳はタメ技に変更されている。

エンディング



春麗「おとうさん、これで悪の組織は壊滅しましたわ。安らかに眠って下さい」

※ここで選択肢が表示され、「ふつうの女の子に戻る」を選ぶと**パターンA**に、「刑事をつづける」を選ぶと**パターンB**に分岐

エンディング（パターンA）



チンピラ「よお、なかなかいい女、連れてるじゃ……」
ドカッ！！
春麗「せっかく知りあえたあたしのボーイフレンドに手をだしたら、ただじゃすまないわよ！！」
チンピラ「ヒイィィィ、逃げろ！」
春麗「……さあ、いきましょ！」
ボーイフレンド「えっ！？　あ……うん……」

エンディング（パターンB）



チンピラ「よお、なんだてめぇは!?　女ひとりで、こんなところにノコノコと……」
ドカッ！！
春麗「あたしは刑事よ！　あんたたちの悪事はもうバレてるわ。さあ、とっととつかまりなさい！！」
チンピラ「ヒイィィィ、逃げろ！」
春麗「逃がさないわよ、かくごなさい！！」

ブランカ



バックステップローリングが加わったかわりに、ほかの突進技が弱体化し、やや苦戦を強いられることに。

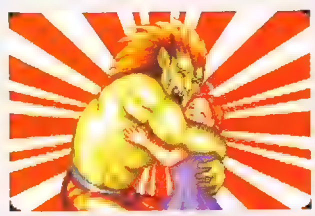
エンディング



サマンサ「あっ、あなたもしかして、私の子供……!?」
ブランカ「えっ、あなたはだれですか？」
サマンサ「人違いかしら……」



サマンサ「そっ、そのアンクレットは！！　ジミ～の誕生日にあげた……」



ブランカ「おかあさん！」
サマンサ「ジミ～！」
ブランカ「おかあさん！」
サマンサ「ジミ～！」
ブランカ「おかあさん！」

ガイル



ソニックブームからの攻め手の豊富さと、サマーソルトキックを中心とした守りの堅さは前作と変わらない。

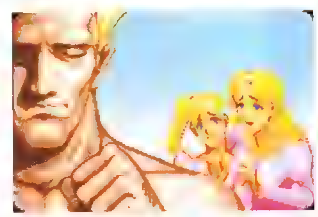
エンディング



ガイル「ベガ、オレを、忘れたとはいわせないぜ」
ベガ「……お、お前はガイルか！　ふっ、強くなったな、殺しな……」



ユリア「あなた～、やめて！」
ガイル「……ユリア……」

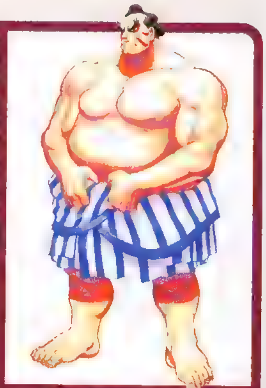


ユリア「あなた。彼を殺しても、ナッシュは生き返らないわ。見て。この子はあなたの子よ。もう一度、私たちとやり直して……」
ガイル「しかし、オレは君をすてた……」
クリス「おとうさん、おかあさんは今でもあなたを愛しているのよ」
ガイル「くっ……」



ユリア「お茶が入ったわよ～。あなた、どうしたの……？」
ガイル「ん……いや……長い夢を見ていたようだ」

エドモンド本田

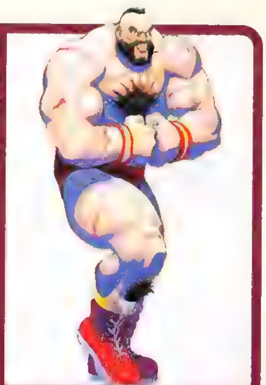


スーパー百貫落としは、ヒットすればかならず相手がダウンするようになり、攻めのバリエーションが増えた。

エンディング

「ストリートファイターIIダッシュ」のエンディングと同じ

サンギエフ



新たな投げ技がいくつか加わったものの、スクリューパイルドライバーに失敗ポーズが追加されてしまった。

エンディング

「ストリートファイターIIダッシュ」のエンディングと同じ

ダルシム



弱ヨガファイヤーがヒットしても相手がダウンしなくなったことで、連続技をはじめとする攻めの幅が広がった。

エンディング

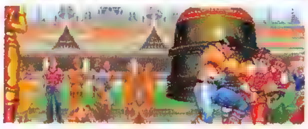
「ストリートファイターIIダッシュ」のエンディングと同じ

T.ホーク（サンダー）



広い投げ間合いと高い攻撃力を持つメキシカンタイフーンに加え、突進技と対空技も兼ね備えたパワーファイター。

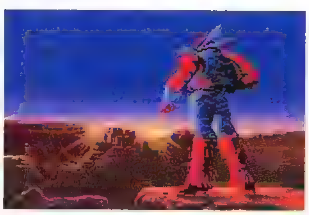
エンディング



T.ホーク「俺の生まれた地を、お前は奪った。なぜだ……?!」
ベガ「お前たちの土地は、美しく豊かだ。全てを手に入れるのが、私の主義だからだ。しかし、私もこれまでだ。その目で確かめてくるがいい、お前の故郷を……」



T.ホーク「ここか……懐かしい匂いがする」
眼下に広がる荒涼とした大地。そこには、人の住む気配はなかった。



しかし彼は感じていた。自分の中に流れる、聖なる血が熱くたぎるのを。
T.ホーク「もう一度……この地をよみがえらせてみせる」



T.ホーク「もう誰にも、この地を汚させはしない。我が部族の、誇りと血にかけて……！」

キャミィ



リーチが長い基本技を使った地上戦を得意とする。つねに相手の近くで闘えば、ペースをにぎりやすい。

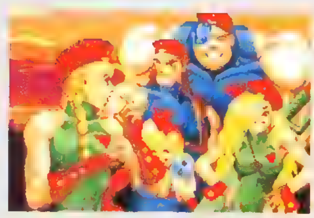
エンディング



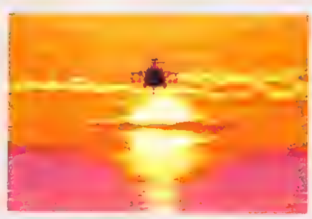
キャミィ「ベガ、おまえに聞きたい事がある。私の過去を……知ってるわね？」
ベガ「教えてやろう。お前は三年前、我が組織が送り込んだスパイだ」
キャミィ「……！！」
ベガ「まさか、記憶を失っていたとはな」
キャミィ「そんな……ウソよ！！」
ベガ「いまさらお前をどうこうするつもりはない。去るがいい……」



キャミィ「私は……どうすればいいの？」

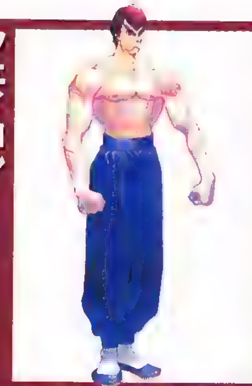


キャミィ「みんな！」
デルタレッド隊員「任務は、果たした。さあ、帰ろう」
キャミィ「でも私は……」
デルタレッド隊員「過去なんてどうでもいい。大切なのはこれからなんだ！　俺たちは、仲間じゃないか」
キャミィ「みんな……ありがとう」



戦士たちは帰っていった。愛する者の待つ祖国へ……。

フェイロン



烈火拳を使った攻めが強力だが、連続技を食らいやすいうえ、飛び道具で押されると非常にツラくなる。

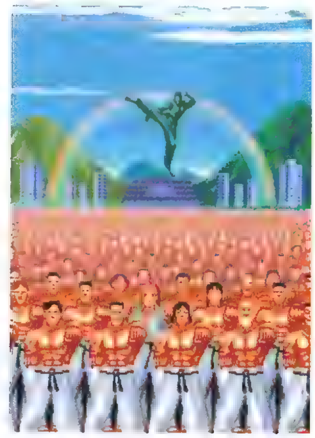
エンディング



監督「いやいやいや、すばらしい！　君の技は本物だ！　どうかね、ぜひ今度は私の映画に主演してくれんかね！」
フェイロン「……いや、俺には分かった。俺がやりたいのは、演技じゃない。本当の闘いだ」
監督「何を言うんだ君、出演料ならいくらでも……」



監督「お･おい！　どこへいくんだね！」
香港きってのアクションスターがスクリーンから姿を消し、20年が経った──。



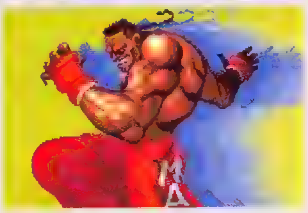
現在世界に三百万人の門下生をもつ「飛天流カンフー」。創始者の記念像前の広場は、今日も早朝から修練者でにぎわう。
「己に厳しくあれ」
全ての門下生から敬われている、その師の名は　──。

ディージェイ



対空技、突進技、飛び道具と種類豊富な必殺技は、いずれもタメ系。いかにタメを作りつつ闘えるかがポイントだ。

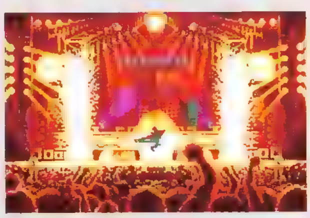
エンディング



ディージェイ「そう……俺が求めていたのは、このリズムだ！　この、沸きあがってくるような熱いビート……！　ビンビンだぜ！！」



彼のダンスとリズムは、世界中の若者に新しい快感を与えた。
少年「今度の新曲は最高だね！！」
少女「もうあたし、どうにかなっちゃいそう！！」



今日もコンサートホールには熱狂的なファンが詰めかける。
ファン「ディ～～～ジェ～～～～～イ！！」

M.バイソン



出ぎわに無敵状態となるバッファローヘッドバッドが追加され、飛び道具への対処と対空迎撃がやりやすくなった。

エンディング

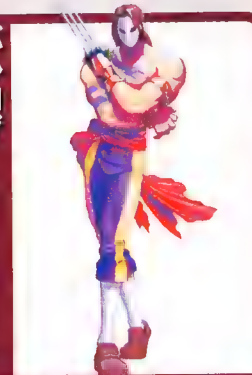


バイソン「ついにやった！　俺は……俺は、世界一なんだ！」
拳を信じて、勝ち取ったアメリカン・ドリーム。彼はあふれる涙を抑えられなかった。



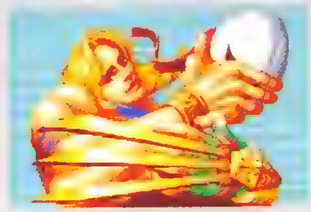
バイソン「さあ、飲んでくれ！　今夜はみな俺のおごりだ！」
幼い頃から夢見てきたものを、彼はついに手に入れることができたのだ。巨万の富と栄光、そして、つかの間の「世界一」の称号を……！

バルログ



基本技のグラフィック一新によって、リーチの長さがきわだったほか、新技としてスカイハイクローが追加された。

エンディング

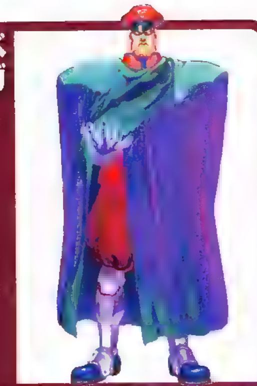


バルログ「クックックッ、これでこの私が、世界で一番強く美しい事が証明された。私の美しさにかなうものは、やはりいなかったのだ……！」



彼は館に戻り今日もファイトを続ける。
バルログ「さあ、次は誰だ。お前たちの血が、私の勝利を赤く彩る。美しい私には、鮮血の赤がふさわしい！」

ベガ

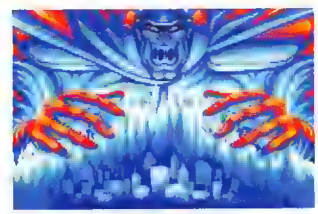


強力な蹴り技の数々で攻めていけば、自分のペースで闘えるが、本作でも守勢にまわったときの打開策にとぼしい。

エンディング



ベガ「もうこれで、私を邪魔する者はいない。さあ、ひざまずけ！　私の足下に。世界は、私のものだ！！　フハハハハハハハハハハ！！」



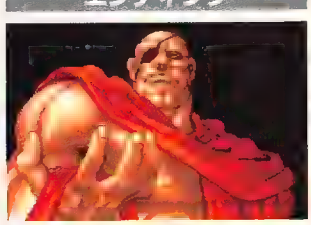
その日から、人々の全ての希望は打ち砕かれ、世界は、闇に包まれた。格闘王、ベガ。彼を倒すものは、もういないのか……！

サガット

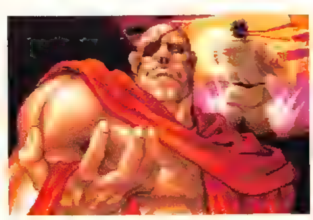


基本戦法に大きな変化はなし。リーチの長い基本技を主体に攻めこんでも、必殺技を駆使して守っても強い。

エンディング



サガット「帝王……か。かつて、この座にこだわっていた頃が懐しい。しかし、今は……」



彼には分かっていた。あの男は、再びやって来る……。
サガット「その時には俺も、今よりさらに強くなっておかねばなるまい」



サガット「またお前と闘える日を、楽しみにしているぞ」
いつの日か、再び……！

スタッフロール

ノーコンティニュー時のみ見ることができる点は前作までと同じ。1本以上負けてクリアした場合は、CPUキャラクター同士による対戦が、1本も負けなかった場合は、各キャラクターの技の演舞が、それぞれバックに流れる。

●1本以上負けてノーコンティニューの場合



●1本も負けずにノーコンティニューの場合



スーパーストリートファイターII ザ・トーナメントバトル

発売日●'93年10月
基　板●CP-システムII

STORY
（『ストリートファイターII』と同じ）





©CAPCOM 1991,1993. ALL RIGHTS RESERVED.

『トーナメントバトル』は、正確には独立した作品ではなく、『スパII』のゲームモードのひとつ。基板4枚をリンクさせ、最大8人が同時参加できるトーナメント戦を行なうという大がかりなシステムだったため、『スパII』が登場した直後、しかも大きなゲームセンターでしかプレイできなかった、レアな存在だ。

GAME SYSTEM

ゲームは4つの台を使って行なわれる。以下、一番左の席を①、一番右の席を⑧として解説する。

試合は、通常どおり3本勝負の2本先取制だが、判定に持ちこまれたときに両者の体力ゲージの残量が同じだった場合は、スコアが高いほうが勝ちとなる。

すべての台で試合が終了したら、席の入れかえが行なわれる。ちなみに、どの席に誰がすわるかについては右図のとおり。勝った者は左のほうの席へ、負けた者は右のほうの席へ移動していくわけだ。

これをくり返していき、3回目の試合で全員の順位が決まる。ここで1位になった者（＝3回目の試合での①vs②の勝利者）だけが、そのまま継続してつぎのトーナメントにも参加することが可能だ。また、3回連続で1位になった場合は、勝利者画面が専用のものになる（下項参照）。

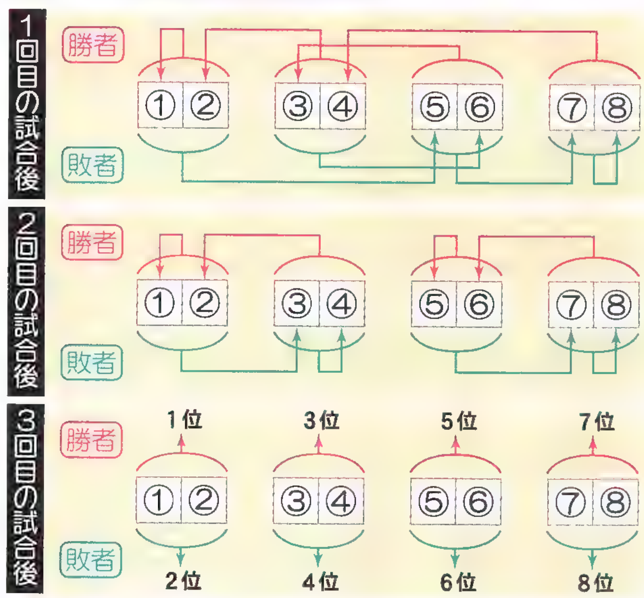
なお、キャラクターの色はすわった席によって自動的に決定され、自分の好きな色を選択することはできない。





◀▼4つの台を使って最大8人が参加可能。背中合わせに置かれたふたつの筐体で対戦を行なう、いわゆる対戦筐体が主流となっていたこの時期としては珍しく、各プレイヤーが隣り合わせになって対戦した。

■各プレイヤーの席の移動と順位決定の流れ



エンディングについて

本作では通常のエンディングがなく、優勝したキャラクターの顔グラフィックと「優勝」の文字が大きく表示されるだけだ。ただし、3連覇を達成した場合は、その表示が以下のようなデラックス版に変わる。なお、3連覇したプレイヤーは、それ以上の継続プレイはできない。





SUPER STREET FIGHTER II Grand Master Challenge

スーパーストリートファイターⅡX GRAND MASTER CHALLENGE

発売日●'94年3月
基　板●CP-システムⅡ

STORY

（『ストリートファイターⅡ』と同じ）





『ストⅡ』シリーズの第5弾。一発逆転の大技"スーパーコンボ"や空中コンボなどの新システムが導入され、対2P戦における戦略の幅がさらに広がった。マニアのあいだでは、いまだに「対戦格闘ゲームの最高峰」との呼び声も高い名作だ。なお、カプコンの対戦格闘でおなじみの隠しキャラクター・豪鬼は、この作品で初登場。

GAME SYSTEM

キャラクターは基本的に『スパⅡ』と同じ顔ぶれだが、技の性能などに調整がほどこされたほか、システム面にもさまざまな変更点がある。

●スーパーコンボ

必殺技を出したり、相手に技を当てることで、画面下部にあるスーパーコンボゲージ（以下、ゲージ）が少しずつタマっていく。これが満タンになれば、必殺技をしのぐ大技、スーパーコンボが使用可能になるのだ。ただし、タマっていたゲージは、つぎのラウンドに持ち越すことができないうえに、スーパーコンボを出すとゼロにもどってしまう。いかにしてゲージをタメるか、どのタイミングでスーパーコンボを出すかなど、さまざまな戦略が要求されるわけだ。

●空中コンボ

前作までは、空中にいる相手に対して技をヒットさせると、吹き飛んだ相手が着地するまでは、つぎの技を当てることができなかった。しかし本作では、一部の技（以下、空中コンボ技）と、投げタイプ以外のスーパーコンボに空中コンボ能力が備わっており、これらの技を使えば、空中にいる相手に連続技をキメることが可能だ。ただし、それが実行できる組み合わせは、以下のⒶ～Ⓒのみ。

Ⓐ空中コンボ技→空中コンボ技
Ⓑ空中コンボ技→スーパーコンボ
Ⓒスーパーコンボ→空中コンボ技



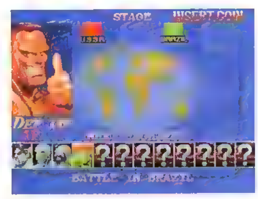
▲スーパーコンボは攻撃力が高いだけでなく、出ぎわに無敵状態となるのも魅力。一発逆転のカウンター技として絶大な効果を発揮する。

●投げ受け身

通常投げにかぎり（つかみ技をのぞく）、投げられた瞬間にレバーを⬆または⬇以外に入力しつつ、中か強の攻撃ボタンを押すと、投げ受け身をとることが可能。受け身に成功すると、投げのダメージが軽減されるうえ、ダウンせずにすむ。

●ゲームのスピード選択

キャラクター選択時に、ゲーム全体のスピードをターボ1～3のなかから選択可能（対2P戦では乱入された側が選ぶ）。スピードはターボ1がもっとも遅く、数が大きいほど速い。なお、基板の設定でスピードが固定されていることもある（その場合はターボ1～4のいずれかに固定）。



▲対CPU戦の基本的な流れは前作と同じだが、ボーナスステージがなくなった。

SECRET FEATURE

●CPU豪鬼が乱入

以下の条件のいずれか（ⒶとⒷはノーコンティニュー時のみ）を満たせば、vsベガの時点でCPU豪鬼が乱入してくる。

Ⓐベガステージに到達するまでのタイム総計が1500以下
Ⓑスコアが120万点以上
Ⓒ対2P戦で12人以上連続で勝ちつづけたのち、勝利メッセージ表示中にいずれかの攻撃ボタンを2秒以上押す

●豪鬼が使える

キャラクター選択時に、以下の手順でコマンドを入力すると、豪鬼が選べる。

❶リュウ（ケンでも可。以下同）にカーソルを合わせ、1秒待つ
❷T.ホーク→ガイル→キャミィ→リュウの順にカーソルを合わせ、それぞれの場所で1秒ずつ待つ
❸スタートボタンを押し、それから0.3秒以内にⓅボタンを3つ同時押し

●スーパーキャラ

キャラクターを決定したあと、すぐにそのキャラクターに対応したコマンド（下表参照）を入力し、直後に弱Ⓟか、弱Ⓟ+弱Ⓚ同時押しを行なうと、『スパⅡ』仕様のキャラクター（通称スーパーキャラ）が使用可能。技の性能は『スパⅡ』に準じたものに変化し、スーパーコンボや投げ受け身が使えなくなる。

■スーパーキャラ選択コマンド

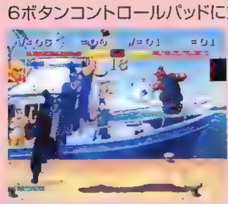
キャラクター	コマンド	キャラクター	コマンド
リュウ	➡➡➡⬅	T.ホーク	➡➡⬅⬅
ケン	⬅⬅⬅➡	キャミィ	⬆⬆⬇⬇
E.本田	⬆⬆⬆⬇	フェイロン	⬅⬅➡➡
春麗	⬇⬇⬇⬆	ディージェイ	⬇⬇⬆⬆
ブランカ	➡⬅⬅⬅	バイソン	➡⬅⬅➡
ザンギエフ	⬅➡➡➡	バルログ	⬅➡➡⬅
ダルシム	⬇⬆⬆⬆	サガット	⬆⬇⬇⬆
ガイル	⬆⬇⬇⬇	ベガ	⬇⬆⬆⬇

CONSUMER VERSION

3DO版『スーパーストリートファイターⅡX』

■8,800円　■'94年11月18日発売

画面の比率がアーケード版と異なるが、そのほかは隠しキャラクターを含めてほぼ忠実に移植されている。6ボタンコントロールパッドに対応。



▲各キャラクターのスーパーコンボや豪鬼などもきちんと再現されている。

DOS／V版『スーパーストリートファイターⅡターボ』

海外版『スパⅡX』の移植作品（ゲームテック発売）。グラフィックや操作性の移植度はかなり高い。

プレイステーション版『ストリートファイターコレクション』

■5,800円　■'97年10月23日発売

『スパⅡX』のほかに、『スパⅡ』と『ストZERO2ダッシュ』を同時収録。

サターン版『ストリートファイターコレクション』

■5,800円　■'97年9月18日発売

プレイステーション版と同じ内容。

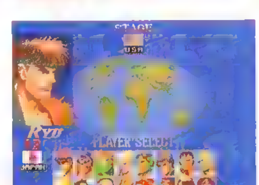
ドリームキャスト版（D-DIRECT専売）『スーパーストリートファイターⅡX for Matching Service』

■価格未定　■発売日未定

通信対応により、自宅に居ながらにして全国のプレイヤーとの対2P戦を楽しむことができる。

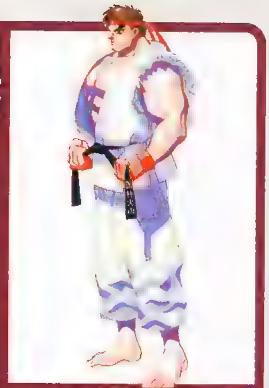
Column 茶色リュウが大繁殖!?

豪鬼使用コマンドを入力するとき、スタートボタンを押したあとにⓅボタンの入力を受け付けている時間は0.3秒しかない。そのため、コマンドが発見された直後は入力に失敗する人たちが続出し、巷に茶色（=スタートボタン色）のリュウがあふれかえったのだ。



▲茶色リュウはコマンド失敗の象徴だった。

リュウ



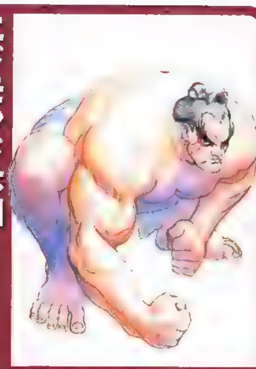
特殊技がいくつか追加されて、攻めのバリエーションが増えた反面、昇龍拳の無敵時間が短くなったのがイタい。

エンディング

『スーパーストリートファイターII』と同じエンディングのあと、以下のグラフィックが表示される



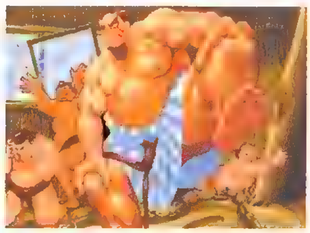
エドモンド本田



基本戦法は『スパII』のときと変わらないが、新必殺技の大銀杏投げが加わり、接近戦での爆発力が上がっている。

エンディング

『スーパーストリートファイターII』と同じエンディングのあと、以下のグラフィックが表示される



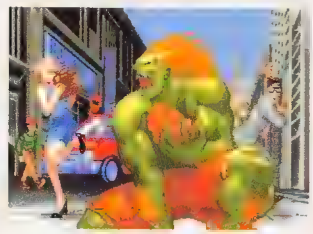
ブランカ



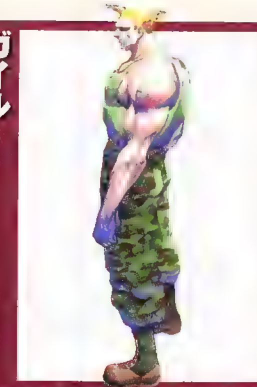
前作では攻撃手段がやや不足ぎみだったが、本作ではサプライズフォワードなどの新技で積極的に攻めていける。

エンディング

『スーパーストリートファイターII』と同じエンディングのあと、以下のグラフィックが表示される



ガイル



ジャンプ弱Ⓚでめくり攻撃が可能となって、相手をダウンさせたあとの攻め手が増えたのはうれしい変更点。

エンディング

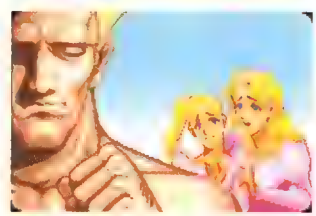
12人目の相手が豪鬼の場合は、以下のとおり。ベガの場合は、『スパII』と同じエンディングのあと、以下のエンディングの最後にあるグラフィックが表示される



ガイル「ベガ！　どういうことだ！」
ベガ「フ……見てのとおりだ。オレもヤキが回ったな……さあ、殺せ！」



ユリア「あなた～、やめて！」
ガイル「……ユリア……」



ユリア「あなた。彼を殺しても、ナッシュは生き返らないわ。見て。この子はあなたの子よ。もう一度、私たちとやり直して……」
ガイル「しかし、オレは君をすてた……」
クリス「おとうさん、おかあさんは今でもあなたを愛しているのよ」
ガイル「くっ……」



ユリア「お茶が入ったわよ～。あなた、どうしたの……？」
ガイル「ん……いや……長い夢を見ていたようだ」



ケン



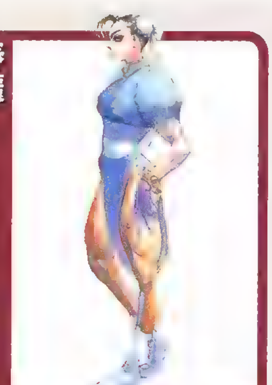
基本技や必殺技に新たな蹴り技が追加されたため、リュウよりもテクニカルなキャラクターに変貌をとげた。

エンディング

『スーパーストリートファイターII』と同じエンディングのあと、以下のグラフィックが表示される



春麗



地上戦での強さはそのままに、天昇脚および千裂脚という、ふたつの無敵技を手に入れ、さらにパワーアップ。

エンディング

『スーパーストリートファイターII』と同じエンディングのあと、以下のグラフィックが表示される



ザンギエフ



飛び道具を打ち消しつつ近づけるバニシングフラットが追加されたおかげで、相手に接近するのが少しラクに。

エンディング

『スーパーストリートファイターII』と同じエンディングのあと、以下のグラフィックが表示される



ダルシム

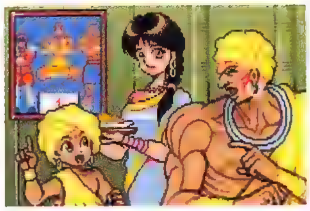


遠距離用と近距離用の基本技をレバー操作によって自由に使いわけることが可能に。ドリルキックの種類も増えた。

エンディング



ダルシム「これでようやく家に帰れるな……。長い戦いだった……」



三年後……。
ダッタ「おとうさん、あの写真は？」
ダルシム「あれは昔、とうさんがな……」



T.ホーク



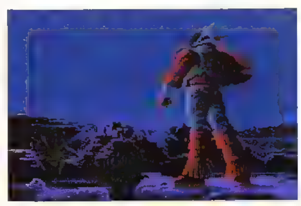
さまざまな技が弱体化し、前作のように基本技で押していくのは難しくなったため、やや苦戦を強いられることに。

エンディング

12人目の相手が豪鬼の場合は、以下のとおり。ベガの場合は、「スパⅡ」と同じエンディングのあと、以下のエンディングの最後にあるグラフィックが表示される



ベガ「フッ……この私がやられるとはな」
T.ホーク「我が聖地を奪ったむくいだ。あわれな男よ……」
ベガ「どうやら、これまでのようだな。その目で確かめてくるがいい、お前の故郷を……」



T.ホーク「ここか……懐かしい匂いがする」
眼下に広がる荒涼とした大地。そこには、人の住む気配はなかった。



しかし彼は感じていた。自分の中に流れる、聖なる血が熱くたぎるのを。
T.ホーク「もう一度……この地をよみがえらせてみせる」



T.ホーク「もう誰にも、この地を汚させはしない。我が部族の、誇りと血にかけて……！」



フェイロン



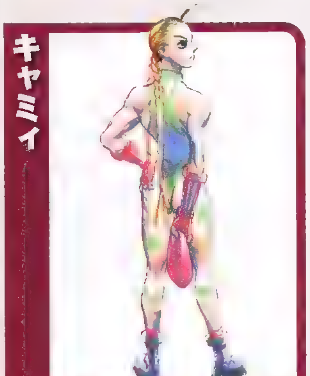
飛び道具を越えて急接近できる烈空脚の追加により、"待ち戦法"にもある程度対抗することが可能となった。

エンディング

「スーパーストリートファイターⅡ」と同じエンディングのあと、以下のグラフィックが表示される



キャミィ



奇襲技のフーリガンコンビネーションが加わったものの、地上戦が基本となるのは「スパⅡ」と同じだ。

エンディング

12人目の相手が豪鬼の場合は、以下のとおり。ベガの場合は、「スパⅡ」と同じエンディングのあと、以下のエンディングの最後にあるグラフィックが表示される



ベガ「フッ……この私がやられるとはな」
キャミィ「ベガ、おまえに聞きたい事がある。私の過去を……知ってるわね？」
ベガ「教えてやろう。お前は三年前、我が組織が送り込んだスパイだ」
キャミィ「……！！」
ベガ「まさか、記憶を失っていたとはな」
キャミィ「そんな……ウソよ！！」
ベガ「いまさらお前をどうこうするつもりはない。去るがいい……」



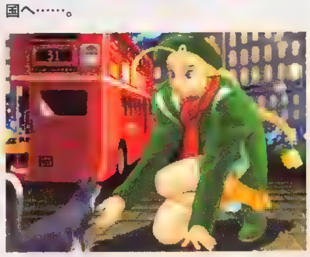
キャミィ「私は……どうすればいいの？」



キャミィ「みんな！」
デルタレッド隊員「任務は、果たした。さあ、帰ろう」
キャミィ「でも私は……」
デルタレッド隊員「過去なんてどうでもいい。大切なのはこれからなんだ！　俺たちは、仲間じゃないか」
キャミィ「みんな……ありがとう」



戦士たちは帰っていった。愛する者の待つ祖国へ……。



ディージェイ



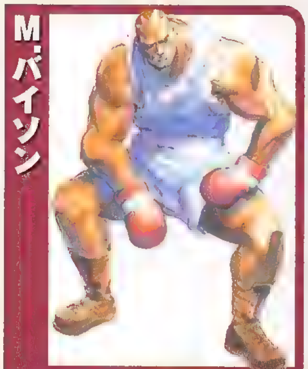
ジャックナイフマキシマムが加わったことで、対空迎撃が強化されたうえに連続技の幅も広がった。

エンディング

「スーパーストリートファイターⅡ」と同じエンディングのあと、以下のグラフィックが表示される



M.バイソン



足元を攻撃するグランドダッシュストレートを主体としたラッシュが強力。スーパーコンボも実用性が高い。

エンディング

「スーパーストリートファイターⅡ」と同じエンディングのあと、以下のグラフィックが表示される



サガット



飛び道具発射後の硬直時間が長くなったものの、スーパーコンボが追加され、必殺技キャンセル可能な技も増えた。

エンディング

「スーパーストリートファイターⅡ」と同じエンディングのあと、以下のグラフィックが表示される

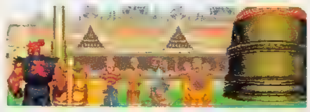


豪鬼



基本技はリュウと同じだが、必殺技の性能は段ちがいに上。ただし、スーパーコンボは使用できない。

エンディング(vs ベガ勝利後)



豪鬼「悪の帝王だと……フン、くちほどにもない。拳を極めた者が勝つ。それだけだ」

エンディング(vs 豪鬼勝利後)



豪鬼「うぬは……何者だ?」
???「俺はキサマのかげ……。かげにみいられし者は死す……キサマもおわりよ!」
豪鬼「フン! もとよりわれは闇の住人。死など恐れるべくもない……こざかしいわ!」



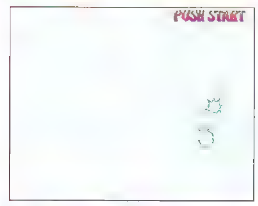
……その男は、再び闇に消えた。いくつものナゾを残したまま……。

CPU豪鬼乱入デモについて

条件を満たしてベガステージにたどり着くと、ベガと向かい合った時点でCPU豪鬼が乱入し、ベガを倒す。このデモが流れた場合、対CPU戦の12人目の敵はCPU豪鬼となるが、ほかのプレイヤーと対2P戦を行なうとベガにもどる。









豪鬼「我は、拳を極めし者。うぬらの無力さ、その体で知れい!」

バルログ



対空技のスカーレットテラーが加わったうえ、ツメがはずれても再装着が可能となり、死角が少なくなった。

エンディング

「スーパーストリートファイターⅡ」と同じエンディングのあと、以下のグラフィックが表示される



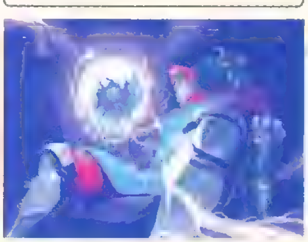
ベガ



スーパーコンボの導入で無敵技を得たのは大きい。また、しゃがみ中Ⓚが必殺技キャンセル可能に。

エンディング

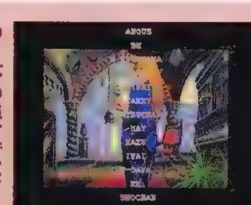
「スーパーストリートファイターⅡ」と同じエンディングのあと、以下のグラフィックが表示される



スタッフロール

前作と同じく、スタッフロールが流れるのはノーコンティニュー時のみ。1本以上負けてクリアするとCPUキャラクター同士の対戦が、1本も負けずにクリアすると「エンディングの最後に表示されるキャラクターの1枚絵」が、それぞれスタッフロールのバックに表示される。ただし、使用キャラクターが豪鬼の場合のみ、何度コンティニューをしてもスタッフロールが流れる。そのさいにバックに表示されるのは、対CPU戦の相手キャラクターの負け顔グラフィックだ。

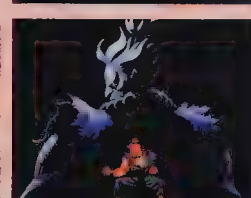
なお、使用キャラクターが豪鬼の場合とCPU豪鬼を倒した場合は、各スタッフロールのあとに豪鬼がポーズをとるシーンが追加される。



●1本も負けずにノーコンティニューの場合



●使用キャラクターが豪鬼の場合



●豪鬼でクリアした場合 or CPU豪鬼を倒した場合

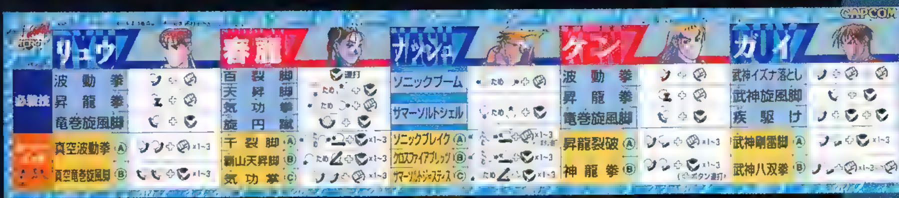
CHAPTER

2

ストリートファイターZEROシリーズ

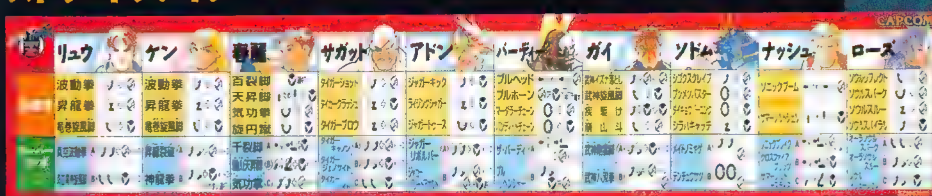
STREET FIGHTER ZERO SERIES

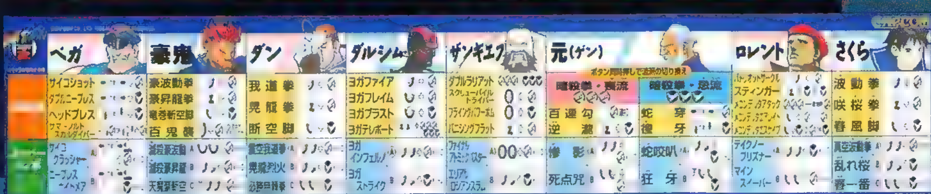
ストリートファイターZERO



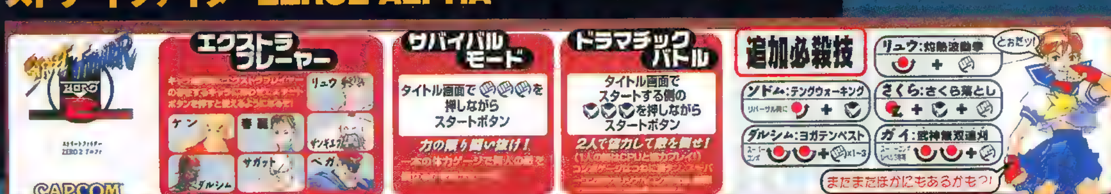


ストリートファイターZERO2





ストリートファイターZERO2 ALPHA



ストリートファイターZERO3





ストリートファイターZERO

ストリートファイターZERO

発売日●'95年6月
基　板●CP-システムⅡ

STORY

ムエタイの帝王 サガットを倒してから数ヵ月後、リュウは、謎のパワーをあやつる格闘家のウワサを耳にする。ことの真偽を確かめるため、ふたたび旅に出るリュウ。その旅は、さまざまな思惑を抱いた戦士たちを、闘いの場へと駆り立てるのだった……。



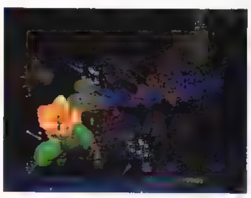
『ストリートファイター』シリーズの原点を探る作品として世に登場。『ストⅠ』『ストⅡ』だけでなく『ファイナルファイト』のキャラクターが参戦したほか、当時のカプコンのゲームとしては、ストーリーやシステム内に隠された要素が非常に多かった。それらは"ミステリアスファクト"と名づけられ、大きな話題を呼んだ。

GAME SYSTEM

基本ルールは『ストⅡ』シリーズとほぼ同じで、以下のようなシステムが、追加・変更されている。

●スーパーコンボ

スーパーコンボゲージを消費することで使用できる強力な必殺技。『スパⅡX』とのおもなちがいは、ゲージが3レベルに分割され、スーパーコンボをレベル1～3で使いわけられることと、ゲージがつぎのラウンドに持ち越されることだ。



◀スーパーコンボはレベルが高いほど攻撃力が大きくなり、無敵時間も長くなる。

●ZEROコンボ

基本技のフォロースルーを基本技でキャンセルして、スキなくつぎの技をくり出せるシステム。それぞれの基本技ごとに、基本技でキャンセル(=ZEROコンボ)できるかどうかが設定されており、弱攻撃→(中攻撃)→強攻撃という流れでのみ実行できる。

●ZEROカウンター

相手の攻撃を地上でガードしたとき、ガード時の硬直をキャンセルして反撃できる。コマンドは「⬅↙⬇+ⓅorⓀ」で、使用するときにスーパーコンボゲージを1レベル分消費する。



◀大半のZEROカウンターは、攻撃判定がなくなるまで無敵状態だ。

●空中ガード

空中で技を出さずにガード操作をしていれば、相手のジャンプ攻撃や飛び道具などをガードできる。『ストリートファイター』シリーズでは初登場のシステム。



◀ジャンプ時に「技を出すかガードするか」という新たな駆け引きが生まれた。

●オートマチック

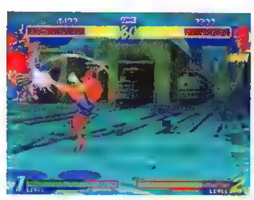
使用キャラクターの選択時に、マニュアルとオートマチックのどちらかを選ぶことができる。オートマチックの場合、レバー操作をしなくても自動的に相手の攻撃を防ぐ「オートガード」が使用可能(回数制限あり)。さらに、「弱Ⓟ+弱Ⓚ」など、簡単なコマンドでスーパーコンボを出せるが、スーパーコンボゲージがタマりにくく、さらにレベル1までしかタメられないという弱点がある。



◀通常ならタメが必要なスーパーコンボも、ボタンふたつで確実に出せてしまう。

●ダウン回避技

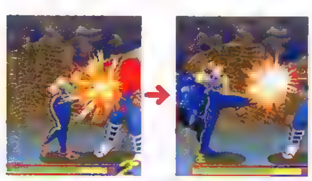
しゃがみ強Ⓚや投げ技などを食らって地面に落ちる直前に、「⬅↙⬇+Ⓟ」を入力すると、受け身をとりながら前転し、通常よりも早いタイミングで起き上がることが可能。ただし、前転しているときは食らい判定が残っている。



◀空中ガード後に着地するときにも使用可能。端に追いつめられた場合に有効だ。

●挑発

対戦中にスタートボタンを押すと、相手を挑発するような動作を行なう。基本的に1ラウンドに1回しか使用できず、動作中はまったくの無防備になる。



▲春麗の挑発にのみ攻撃能力がある。高難度だが、「ごめんネっ(挑発)→立ち弱Ⓚ→千裂脚」などの連続技も可能だ。

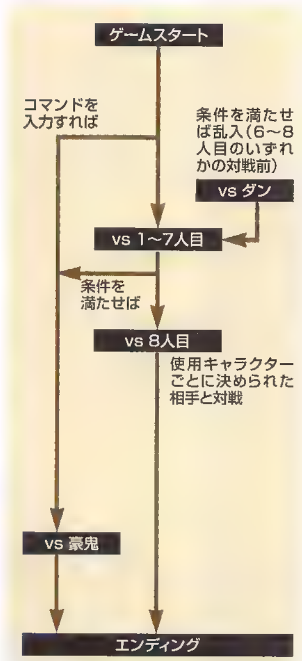
●対CPU戦

基本的に8人のキャラクターと闘い、そのうち8人目(最終ボス)は、使用キャラクターごとに個別に決まっている。また、使用キャラクターによっては、4～7人目に闘うキャラクターが固定されている場合もある。なお、ダン、豪鬼が乱入してくる条件はSECRET FEATUREの項を参照のこと。



▲使用キャラクターがナッシュなら、4人目はバーディー、5人目はソドム……というように、4人目以降の相手がすべて固定されるのだ。

■対CPU戦の流れ(同キャラ対戦:なし)



CONSUMER VERSION

プレイステーション版『ストリートファイターZERO』

■5,800円　■'95年12月29日発売

アーケード版を忠実に移植。必殺技やコンボの練習ができる「トレーニングモード」が新たに追加された。

サターン版『ストリートファイターZERO』

■5,800円　■'96年1月26日発売

PS版と同等か、それ以上の移植度。対CPU戦を高ランクでプレイし、ダン、ベガ、豪鬼を倒せば、その3キャラクターをコマンドなしで使うことができるようになる。

Windows95版『ストリートファイターZERO/ZERO2』

■6,800円　■'98年3月12日発売

『ストZERO』と『ストZERO2』がセットで収録されている(ゲームモードはPS版と同じ)。そのうちの『ストZERO』のほうは、'99年4月に、メディアカイトの「スーパー1500シリーズ」(価格1,500円)で、Windows95&98対応となって再発売された。



◀オープニングはなぜかムービー。ゲーム自体のデキはなかなかのものだ。

SECRET FEATURE

●CPUダン、CPU豪鬼と闘う

以下の手順を踏むと、CPUがあやつるダン、豪鬼と闘うことが可能。ただし、使用キャラクターと同じキャラクターは乱入してこない。ちなみにCPU豪鬼は、対CPU戦の1人目または8人目に出現させることができるが、どちらの場合でも強さは同じだ。また、1人目で登場したCPU豪鬼に勝つと、スタッフロールが流れてゲームオーバーとなる。

【ダン】

対CPU戦で、下の「勝利メッセージ・セレクト機能」を使って、同じ勝利メッセージを5回連続で表示させる。

■勝利メッセージ・セレクト機能

相手をKOして勝利ポーズをとったあと、スコア計算が終わるまでに、下記のようにレバーとボタンを組み合わせて入力すると、勝利メッセージが16種類のなかから選べる。

レバー		ボタン	
↑	×	弱Ⓟ+中Ⓟ+強Ⓟ	＝計16とおり
↓		弱Ⓟ+中Ⓟ+弱Ⓚ	
←		弱Ⓚ+中Ⓚ+強Ⓚ	
→		強Ⓟ+中Ⓚ+強Ⓚ	

【豪鬼(8人目)】

❶1P側なら1Pカラー、2P側なら2Pカラーでゲームを開始する

❷ボスまでコンティニューせずに勝ち進み、そのあいだにスーパーコンボ・フィニッシュを10回以上キメる。すると8人目のかわりに豪鬼と闘うことができる

【豪鬼(1人目)】

キャラクター選択、およびモードセレクト終了後、0.3秒以内にスタートボタン+中Ⓟ+中Ⓚを押しはじめ、約3秒間押しっぱなしにしておく。

●ダン、ベガ、豪鬼を使用する

以下の手順を踏むと、3人の隠しキャラクターを使用できる。

【ダン】

❶ゲーム開始時または対戦乱入後、スタートボタンを押しっぱなしにしてキャラクター選択画面に行く

❷スタートボタンを押したまま、カーソルを「？」に合わせて以下の順にボタンを押す。なお、このボタン入力は1秒以内にすべて終わらせること

1Pカラー	弱Ⓟ→弱Ⓚ→中Ⓚ→強Ⓚ→強Ⓟ→中Ⓟ
2Pカラー	強Ⓟ→強Ⓚ→中Ⓚ→弱Ⓚ→弱Ⓟ→中Ⓟ

【ベガ、豪鬼】

カーソルを「？」に合わせたあと、スタートボタンを押しながら下記のコマンドを入力する(ボタン入力を弱Ⓚ+強Ⓚ同時押しにすると2Pカラーになる)。

ベガ	1P側	↓、↓、←、←、↓、←、←、弱Ⓟ+強Ⓟ同時押し
	2P側	↓、↓、→、→、↓、→、→、弱Ⓟ+強Ⓟ同時押し
豪鬼	1P側	↓、↓、↓、←、←、←、弱Ⓟ+強Ⓟ同時押し
	2P側	↓、↓、↓、→、→、→、弱Ⓟ+強Ⓟ同時押し

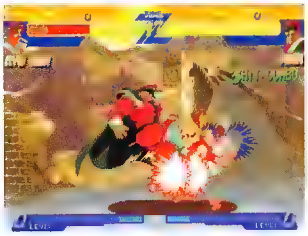
●ドラマチックバトル

以下の順にコマンドを入力すれば、1Pがリュウ、2Pがケンを使い、CPUベガと対戦する「ドラマチックバトル」が楽しめる。なお、ベガに負けると両者ともゲームオーバー、勝利すると通常の対2P戦にもどる。

❶1Pと2Pが、互いにスタートボタンを押しっぱなしにして、キャラクター選択画面に入る

❷スタートボタンを離さずに、1Pはリュウ、2Pはケンにカーソルを合わせて下記のコマンドを入力する

1P	↑、↑、スタートボタンを離す、↑、↑、最後に弱Ⓟでキャラクター決定
2P	↑、↑、スタートボタンを離す、↑、↑、最後に強Ⓟでキャラクター決定



▲体力ゲージ、スーパーコンボゲージはリュウとケンで共有。ふたり一緒に攻撃を食らうと、ダメージもふたり分になってしまうのだ。

●隠し勝利ポーズ

勝利ポーズは各キャラクターごとに数種類ずつ用意されているが、なかには256分の1という低確率でしか見られない隠し勝利ポーズが存在する。下のふたつの写真がそれで、ダンの場合はパーフェクト勝ちすることも条件のひとつだ。

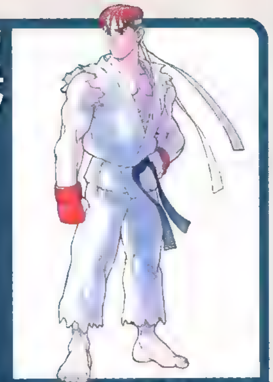


▲このポーズは……！よゆうっ○？(笑)



▲十手を落とし、オロオロするソドム。

リュウ



必殺技キャンセルやZEROコンボが可能な基本技が多い。そのうえ、必殺技も高性能なものがそろっている。

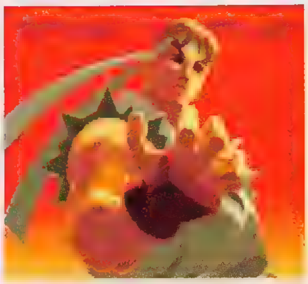
8人目対戦前(vs サガット)

リュウ「おまえは……サガット！」
サガット「まっていたぞ……リュウ！　キサマにうけたこの傷……わすれはしない！　帝王の怒り……思い知るがいい！」

エンディング



サガット「グ……まけるはずはない！　世界最強の、このオレが……！　おまえごときに、2度までも！」
憎しみにゆがむサガットの目。みにくい狂気と怒りの視線……。リュウの心を、いいようのない虚無感がかけぬける。



リュウ「このこぶしは、本当の格闘家のものじゃない……。真の戦いは、怒りも憎しみもこえたところにあるはず」



リュウ「……もう一度、はじめからやり直しだ」
サガットのもとを立ち去るリュウ。いつたどりつくとも知れぬ、「真の格闘家」への道をもとめ、リュウの旅は、これから始まる。

Column

ドラマチック狂騒曲

数ある「ストZERO」のミステリアスファクトのなかで、もっともプレイヤーのドギモを抜いたのは、「ドラマチックバトル」をおいてほかにはないだろう。「ストリートファイター」シリーズ初登場であるこの2対1の変則バトルは、アニメ映画『ストリートファイターII ザ・ムービー』のクライマックスシーンを再現していたのに加えて、BGMが同映画の主題歌「恋しさとせつなさと心強さと」だったことにより、まさにドラマチックな盛り上がりをみせていた。

ちなみにこの曲、ダブルミリオンのセールスを記録したヒット曲で、歌い手は篠原涼子with t.komuro。当然、カプコンは版権料(1基板につき1分10円)を払うことになるのだが、これにはおもしろいエピソードがある。はじめにスタッフが作った曲は2分3秒だったものの、3秒切りつめて1基板20円にするより、もう少し長い曲にしたほうがいいだろうとの判断で、結局、1基板につき30円を払っているのだ。……というわけで、『ストZERO』の基板には、30円分の価値があるJASRAC(日本音楽著作権協会)シールが輝いているのだった。



▲とりあえずはさみ打ちにするのが基本戦法。ま、多少卑怯だと言われても……。

CPSチェンジャー版『ストZERO』

「CPSチェンジャー」とは、専用のソフトを用い、CP-システムIで発売されたアーケードゲームを家庭で手軽に楽しめるようにするユニットのこと。『ストZERO』は、CP-システムIIのゲームながら、このCPSチェンジャー用のソフトも発売されている。ボイスの一部がカットされているなど、サウンド面では本来のCP-システムII用ソフトにはおよばないが、それ以外はほぼカンペキなデキ。しかも、このCPSチェンジャー版『ストZERO』は、なんとどんなキャラクターの組み合わせでも1P&2P vsベガのドラマチックバトルをプレイすることが可能。さらに、スーパーコンボゲージが満タンのまま減らないモードもあるため、通常なら絶対にありえないはずの連続技をキメたりできる。ゆえに一部熱狂的なファンのあいだで、CPSチェンジャー版『ストZERO』は、不可能を可能にする夢のソフトとして重宝がられていたりするのだ。



▲右にあるのがCPSチェンジャー本体。大きさは15センチ四方くらい。

春麗



攻撃力の低さをおぎなう手数とフットワークが身上。とくに相手を画面端に追いこんだあとのラッシュは強力だ。

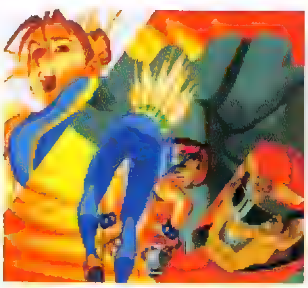
8人目対戦前（vs ベガ）

ベガ「ほう、女か……」
春麗「やっとお出ましね！　麻薬組織『シャドルー』のベガ！　あなたをタイホします！」
ベガ「フッ……小娘のあそびにはつきあってられんな！」

エンディング



春麗「ベガ！　インターポールが包囲してるわ、覚悟なさい！」
ベガ「なかなかの腕だ。我が組織に加えてやってもよいぞ」
春麗「残念だけど、おことわりよ」
ベガ「フ……そういえば昔、おまえと同じ目をした男がいたな……。そいつも私のさそいを断り……」

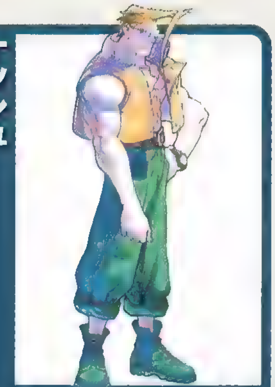


ベガ「……こうなったのだ！！」
春麗「キャアアアァァァッ！！（まさか……こいつが父を……！）」



……数日後……
同僚「お、気がついたか、春麗！」
見舞いの同僚の話では、ベガはゆくえ不明のままだという。春麗は決意していた。いつかかならず、この手で父のかたきを……ベガを討つ、と！

ナッシュ



タメが必要な必殺技しかなく、機動力はイマイチ。相手の攻めに的確に対処できるかが勝負のわかれ目だ。

8人目対戦前（vs ベガ）

ナッシュ「やっと見つけたぞ、ベガ！！　もう逃げられん」
ベガ「軍人のキサマが私にいったいナンの用だ？」
ナッシュ「ジブンのムネに聞いてみるんだな！　さァ、ご同行ねがおう」
ベガ「あいにくだな！　キサマごときのわかぞうにやられる道理はないッ！！」

エンディング



ナッシュ「こちらナッシュ、聞こえるか？」
無線機の声〈ああ、聞こえる。どうした？〉
ナッシュ「すぐ来てくれ。ついにデカいネズミをとっつかまえた。軍のくさった連中も、まとめて牢獄に送ってやれるぜ！　名前はベガ、「シャドルー」という麻薬組織の……」



ナッシュ「……！！」



無線機の声〈……？　おい、どうした!?　ナッシュ！　ナーッシュ！！〉



ベガの部下「ベガ様！　やつは仲間と連絡をとっていたようですが……」
ベガ「心配いらん。あの国の軍隊は私がしつけてある。しかしバカな男だ。たった一人で私を倒せるとでも思ったか！」

ケン



基本技と昇龍拳の使いやすさはリュウ以上。さらに、前方転身という奇襲に適した技も用意されている。

8人目対戦前（vs リュウ）

ケン「やっと見つけたぜ！　ウワサはきいてるぞ」
リュウ「ひさしぶりだな、ケン。おまえもひとまわりたくましくなったな」
ケン「こんどの俺は手ごわいぜ。たしかめてみるかい？」
リュウ「ああ、のぞむところだ！！」

エンディング



リュウ「ケン……強くなったな」
ケン「おまえこそ、な！」
リュウ「俺はまた旅にでる。ケン、おまえはどうするんだ？」
ケン「アメリカで修行を続けるさ。強いヤツはごまんといるしな」
リュウ「……また会おうぜ！」
ケン「ああ！」



アメリカに戻ったケンは、全米格闘選手権に出場する。予選を終えて会場をあとにする時、ひとりの女性が話しかけてきた。
イライザ「あなた、強いのね。何のために戦ってるの？　お金？　それともスターになるため？」
ケン「オレには倒さなくちゃならない男がいるんだ。そいつともう一度戦うためさ」
イライザ「フフ、変なひと……わたしはイライザ、よろしく！」

ガイ



強力な連続技と、スキの小さいしゃがみガード不能技を持つ。相手を一気に気絶させる破壊力は天下一品。

8人目対戦前（vs ベガ）

ベガ「ニンジュツ使いか……。フッ……おもしろい！」
ガイ「おぬしからまがまがしい気を感じる。これを倒せぬとあっては、武神流の名おれ！」
ベガ「ヌハハハッ！　こざかしいわ！！」

エンディング



ガイ「我！　奥義を得たり！！」
戦いのなかでつかんだ極意。新・武神流の完成である！



ガイ「しかし、こやつ……『サイコッパーワー』とは、恐ろしい技であった……。冥府魔道にさえ落ちねば、すばらしい格闘家になれたものを……。まことに無念……さらば！」





ベガ「…………。……フ……武神流か……」

バーディー



マーダラーチェーンをからめた攻めは、相手にとって脅威。ただし、そこに持ちこむまでに苦労する場合も多い。

8人目対戦前(vs ベガ)

バーディー「アンタが『シャドルー』のベガか……。俺様の腕をかわねェかい?」
ベガ「ならばその"ウデ"を見せてもらおう」
バーディー「そうこなくちゃいけネェ! 俺が勝ったら幹部だぜ!!」
ベガ「……勝てればな……!」

エンディング



ベガに実力をみこまれたバーディーは、『シャドルー』の一員となる。



バーディー「ヘッヘヘ、オレはもう昔のようなチンケな用心棒じゃねェ! オレの力なら、『シャドルー』のトップになるのもすぐだぜ!」



それからのバーディーの生活はまさに充実していた。
バーディー「オラオラァ!! このオレ様をだれだと思ってやがる! 泣く子もだまる『シャドルー』のバーディー様だぜィ!!」
ベガを倒し、『シャドルー』のボスになるのは、いつの日か……。

ソドム



体格の大きさゆえに攻めこまれるとツライが、特定の状況でガード不能になる立ち強Kのおかげで一発逆転が狙える。

8人目対戦前(vs ガイ)

ソドム「ヘイ、ガーイ! コノマエハ ヨークモヤッテクレタナ」
ガイ「お……おぬしはあの時の!」
ソドム「1タイ1ノショウブデハ、負ケハセヌゾ! ワガヤボウノタメニモ!!」
ガイ「まだコリておらぬな……」

エンディング



マッドギアの再生。その夢に思いをたくし、昔の仲間たちがソドムのもとへ集まる。

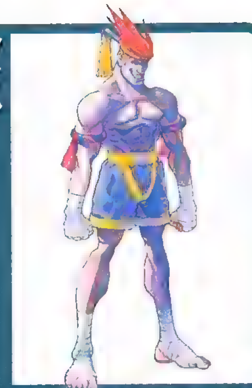


ソドム「EVERYBODY! コレガ アタラシイ TEAM ノ ナマエダ!」



ソドム「魔奴義亜(MADGEAR)!!」
ソドムの野望……それは、この名を世界にとどろかせることであった! 頼むから、やめてくれ!

アドン



トリッキーな必殺技と、相手の攻撃をツブすのに適した基本技を持つ。敵をカクランしながらの攻めが得意。

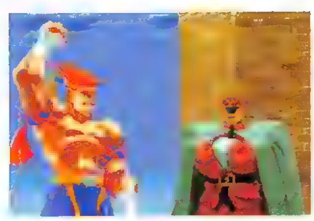
8人目対戦前(vs サガット)

アドン「サガットよ……あなたはすばらしい師であった……。だがそれも今日までだ! 敗者に帝王を名のるしかくはない!!」
サガット「よかろう……。キサマの腕がどれほどのものになったのか……わが帝王の拳でこたえてやろう!」

エンディング



アドン「これでわかっただろう。ムエタイ最強の男がだれか。そして世界最強がだれかがな! ……!」

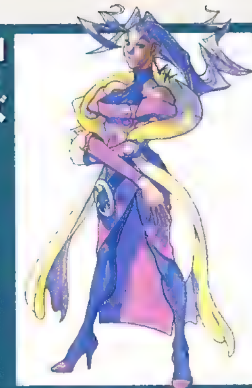


ベガ「アドンとやら……おまえの腕前、みせてもらったぞ。我が『シャドルー』に、幹部として迎えようではないか」
アドン「『シャドルー』……? あの麻薬屋か? 俺はそんなところに行く気はない。失せな!」



ベガ「ほう……いせいのいいことだ。そうこなくてはな、フハハハ!」
アドン「……やるか!?」

ローズ

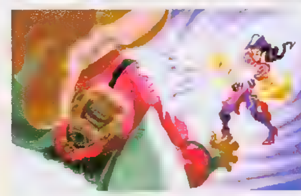


ZEROコンボ、スーパーコンボ、ZEROカウンターのどれもが強力。それらをキメる状況をいかに作れるかがカギだ。

8人目対戦前(vs ベガ)

ローズ「ベガ! 『力』をそんなことに使うのは、もうおやめなさい!!」
ベガ「やはり来たか。同じパワーをもつ者どうしさけられぬ戦いだ」
ローズ「あなたの悪の力、かならず封じてみせるわ。このソウルパワーで!!」
ベガ「フッ……たわごとを!」

エンディング



ベガ「グアアアアアアアァッ!!」
ローズ「ベガ……! これで最後よ!」
全力を賭したローズの『ソウルパワー』はベガの体を包み、邪悪な『サイコパワー』を封じた。おそるべき魔人の最後……。



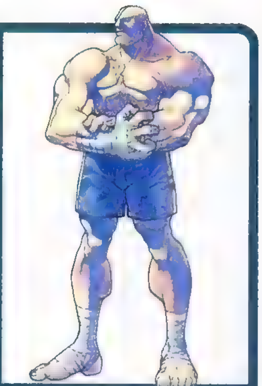
ローズ「これで……使命は果したわ……。……もう私も……ち、ちからが……。……」





壮絶な戦いのあとのわずかな静寂。ローズには聞こえただろうか。不気味にひびく、魔人の鼓動が!

サガット



飛び道具や、ガード不能になる立ち弱Ⓚで闘いのペースをにぎり、跳ばせて落とす戦法に持ちこめれば強い。

8人目対戦前（vs リュウ）

サガット「リュウよ！　こんどはようしゃせん！　このキズのうらみ、そして帝王の名をけがされたうらみをいま、はらす！！」
リュウ「……サガット……。おまえがなぜ負けたのか、まだ気づいてないのか？」
サガット「だまれ！　帝王に2どのあやまちはないッ！！」

エンディング



サガット「ようやく雪辱をはらせたというのに、このむなしさは何だ？　ヤツの目……あのあわれみに満ちた目はなんだったんだ!? 憎しみのこぶしには、本気になれんとでもいうのか……。この傷の痛みはまだ消えん。ヤツに、本当に勝つまでは！！」







ベガ「サガットよ……あの男ともう一度戦いたいか？　ならば、われのもとに来い。真の力をひきだしてやるぞ。この『サイコパワー』でな！」

隠しキャラクター　ダン



飛び道具の性能は低いが、無敵必殺技とダメージの大きい連続技を持っており、見た目以上に闘える。

8人目対戦前（vs サガット）

ダン「かた目の男……おまえがサガットだな！」
サガット「きさまなにものだ？」
ダン「オヤジのかたきだッ！　俺と勝負しろッ！！」
サガット「あの男のむすこか……この目のうらみ、まだはれてはおらんぞ！！」

エンディング





ダン「オヤジ……！　ついにオレは……あんたのカタキをぶちのめしたぜ！！　ヒャッホーッ！！」



ベガ「イキのいいのがいるな……」
ダン「!?　だれだ！！」
ベガ「私がだれかなど、どうでもよい。ただついてくればいいのだ。それだけでお前は……今の何倍にも強くなる！」
ダン「何いってんだアンタ？　オレはもう最強なんだぜ？　ヒャッホーッ！　やったぜオヤジィ！！」



ベガ「……フッ、バカさかげんも最強のようだな……。その程度の腕にうぬぼれるキサマなど、クズほどのねうちもないワ……」

隠しキャラクター　ベガ



ZEROコンボこそ使えないものの、高性能な必殺技とスーパーコンボがそれをおぎなう。動きの速さも大きな武器だ。

8人目対戦前（vs ローズ）

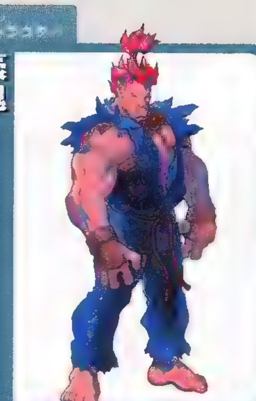
ローズ「ベガ……。あなたのあやまち、もうほうってはおけない！　私の使命はあなたを封じること……サイコパワーもここまでよ！」
ベガ「ほう……ソウルパワーの使い手がまだいたとはな。おしえてやろう。『力』とは、こういう風に使うのだ！！」

エンディング



ベガ「……正義などというくだらぬものに惑わされおって……。同じ力をもちながら……おろかなことよ！」
ローズが倒された今、サイコパワーの伝承者は、ベガひとりとなってしまった。世界を暗黒にそめんとするベガの野望をうちくだく者は、一人としていなくなったのか？

隠しキャラクター　豪鬼



技はリュウと似ているが、攻守に渡って活躍する斬空波動拳や多彩な空中コンボを持ち、最強との呼び声も高い。

8人目対戦前（vs ベガ）

ベガ「…………。フ……どうした？　かかってこんのか？　そのすさまじい『気』、みせかけではあるまい！」
豪鬼「……うぬに倒せるか……？　我こそ拳を極めし者なり……！！」

エンディング





ゴウテツ……ゴウケン……そしてベガ……。あらゆる強敵がゴウキに倒された。『殺意の波動』の前になすすべもなく沈んでいった……。
豪鬼「我を超えるものはこの世に存在せぬのか。ならばこの世に生きる道理もなし……」
究極の拳を手に入れた男の孤独。最強への到達……それは終焉のことなのか？

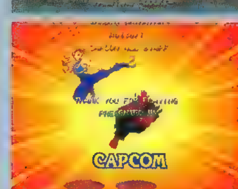
スタッフロール

スタッフロールのバックには、各キャラクターとそのステージが順に表示される。また、豪鬼を倒している場合は、最後にvs豪鬼戦のフィニッシュシーンがリプレイされるのだ。



◀ノーコンティニュークリア時にはこんな画面も追加される。





ストリートファイターZERO2



ストリートファイターZERO2

発売日●'96年3月
基　板●CP-システムⅡ

STORY

（「ストリートファイターZERO」と同じ）





前作の10人&隠しキャラクター3人に、女子高生ストリートファイター・さくらなど5人の新キャラクターが加わった、「ストZERO」シリーズ待望の続編。キャラクター間のバランスが調整されたほか、新システム「オリジナルコンボ」の導入で、対戦プレイがさらに白熱したものとなった。

GAME SYSTEM

前作から、以下のシステムが追加・変更されている。

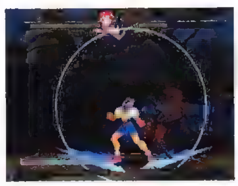
●新キャラクターの追加

『ストⅠ』の元、『ストⅡ』のザンギエフ、ダルシム、『ファイナルファイト』のロレント、そしてオリジナルキャラクターのさくらが新たに登場した。

●オリジナルコンボ

スーパーコンボゲージが1レベル以上ある状態で「ⓅⓅ+Ⓚ、またはⓅ+ⓀⓀ」を同時に押すと、オリジナルコンボを使用できる。以下がそのおもな特徴。

Ⓐ発動した瞬間に無敵状態となり、また、近くにいてガードしていなかった相手を、強制的にのけぞらせる
Ⓑ空中に吹き飛んでいる相手にも、攻撃が連続でヒットする
Ⓒほとんどの技の動作速度が速くなり、フォロースルーをほかの攻撃でキャンセルできる。また、必殺技のコマンド入力に必要なタメが一瞬で完成する
Ⓓのけぞり中やガード硬直中の相手も、コマンド投げで投げることが可能
Ⓔ飛び道具を画面上に何発も撃てる
Ⓕ発動中は強制的に高速前進する



◀相手の攻撃へのカウンターや、対空迎撃など、オリジナルコンボはさまざまな局面で役立つ。

●ZEROコンボ

元の喪流、ガイの立ち中Ⓟ→立ち強Ⓟ以外は存在しなくなった。

●ZEROカウンター

各キャラクター2種類ずつに増えた。

●オートマチック

オートガードの回数制限がなくなったかわりに、基本技をガードしても体力がケズられるようになった。またスーパーコンボを簡単なコマンドで出した場合(=イージースーパーコンボ)は、空中ガード可能になり、無敵時間も短縮されている。

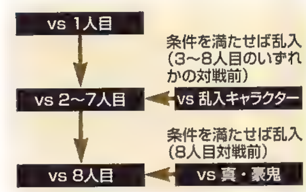
●ダウン回避技

弱中強が設定され、起き上がるまでの移動距離を指定できるようになった。

●対CPU戦

基本的な流れは『ストZERO』と同じ。条件を満たせば乱入キャラクターや真・豪鬼と闘うことができる。

■対CPU戦の流れ(同キャラ対戦：なし)



SECRET FEATURE

●春麗のコスチュームが変わる

キャラクター選択画面で春麗にカーソルを合わせて、スタートボタンを3秒以上押しつづけてから、そのままⓅorⓀボタンで決定する。すると、春麗のコスチュームが『ストⅡ』時代のものになるのだ。ちなみに、この春麗は気功拳のコマンドが⬅タメ➡+Ⓟになっている。

●対2P戦でステージを選択する

対2P戦で乱入したとき、キャラクター選択画面で使用キャラクターを決める前に、別のキャラクターにカーソルを合わせてスタートボタンを1秒以上押しつづける。そのあとボタンを離して使用キャラクターを決定すると、最初にカーソルを合わせたキャラクターの地元ステージで対戦することが可能だ。なお、特殊ステージの大瀑布と大草原を選びたいときは、前者ならベガ、後者ならサガットにカーソルを合わせ、スタートボタンを1秒以上押したあと、そのままボタンを離さずに使用キャラクターを決定すればOK。

●対CPU戦で真・豪鬼と闘う

対CPU戦で以下の条件をすべて満たすと、8人目の相手との対戦前に、豪鬼より強い真・豪鬼と対戦することができる。

Ⓐ1P側ならⓅボタン・カラー、2P側ならⓀボタン・カラーで対CPU戦をはじめる
Ⓑ1ラウンドも落とさずに勝ちつづける
Ⓒ1～7人目との対戦でパーフェクト勝ちを3回以上キメる

●対CPU戦で乱入キャラクターと闘う

以下の条件をすべて満たすと、つぎのキャラクターとの対戦前に、特定のCPUキャラクターが乱入してくる。

Ⓐ1ラウンドも落とさずに勝ちつづける
Ⓑスーパーコンボでのケズリは不可)、またはオリジナルコンボでのKOを、合わせて5回以上キメる

●勝利ポーズ・セレクト

相手をKOしてから勝利ポーズをとるまでのあいだに、スタートボタンを押しながらⓅorⓀボタンのいずれかひとつを押すことで、押したボタンに対応した勝利ポーズを選択できる。

●勝利メッセージ・セレクト

相手をKOして勝利ポーズをとったあと、スコア計算が終わるまでのあいだに、⬆、⬇、⬅、➡のうちいずれかにレバーを入れながら、ボタン(弱Ⓟ+弱Ⓚ、中Ⓟ+中Ⓚ、強Ⓟ+強Ⓚ、ⓅⓅⓅ、ⓀⓀⓀ、スタートボタンのいずれか)を押すと、勝利メッセージが選択可能。なお、勝利メッセージは各キャラクターごとに24種類ずつ用意されている。

●隠し背景

ソドム・ステージの背景が、4096分の1の確率でUSAバージョンの背景に変わる。下がその写真だ。



◀トラックの歌舞伎役者の絵に、サングラスと葉巻、そしてWildの文字が。

CONSUMER VERSION

プレイステーション版『ストリートファイターZERO2』

■5,800円　■'96年8月9日発売

アーケード版を忠実に移植。「トレーニングモード」が追加されたほか、隠しコマンドを入力すれば真・豪鬼が使用できる。'98年11月12日に、「プレイステーション・ザ・ベスト」(価格2,800円)で再発売。

Windows95版『ストリートファイターZERO/ZERO2』

■6,800円　■'98年3月12日発売

『ストZERO』と『ストZERO2』をセットで収録。そのうちの『ストZERO2』のほうは、'99年11月に、メディアカイトの「ウルトラ2000シリーズ」(価格2,000円)で、Windows95&98対応となって再発売された。

サターン版『ストリートファイターZERO2』

■5,800円　■'96年9月14日発売

『ストALPHA2』(USA版『ストZERO2』)で使えた、殺意の波動に目覚めたリュウなどが使用可能。さらに、サバイバルモードも追加された。



◀『ストZERO』シリーズの関連イラストも収録されている。

スーパーファミコン版『ストリートファイターZERO2』

■7,800円　■'96年12月20日発売

SFCのかぎられたスペック内で、『ストZERO2』の移植に挑戦した意欲作。

リュウ



波動拳の強さは相変わらず。ただし、無敵技の代名詞とも言える昇龍拳が足払いにツブされたりするのは残念。

乱入戦前(vs さくら)

さくら「ハァ、ハァ……やっとつかまえた！ もうどこにも行かないでよ！」
リュウ「……君は？ このおれに何か用かい？」
さくら「前に見かけたときからずっと、あなたと戦ってみたかったんだ！ 相手してくれるよね!?」
リュウ「ああ、いいとも。見たところ君は強そうだ。全力でかかってこい！」

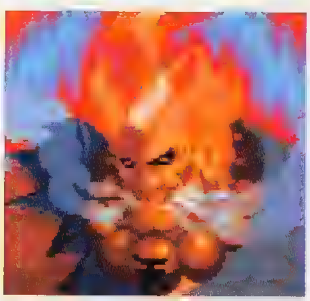
8人目対戦前(vs 豪鬼)

豪鬼「……！ うぬは、ゴウケンの……！」
リュウ「どこかで会ったことがあると思っていた……あんたは師匠の……。……でも、これは私闘じゃない。ひとりの格闘家として、あんたに試合を申し込む！」
豪鬼「……フ、小僧！ 血がたぎるワ、久しぶりにな！！」

エンディング



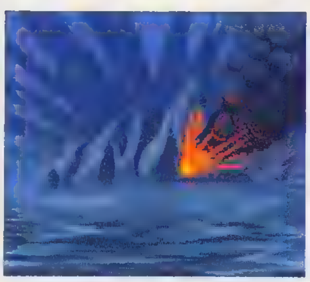
豪鬼「……フフ……リュウよ、うぬもまた我と同じ力を宿す者……。『殺意の波動』に目覚めし時うぬは知る……」



豪鬼「これまでの戦いが茶番であったことを……フフ！」
リュウ「な……なんだと!?」



リュウ「うわぁっ!? し、島が崩れる……!?」
豪鬼「リュウよ……その強さ、みごと引き出してみせい！ その時こそ我とうぬの真の決着をつけるときだ……！」



……ゴウキの島『獄炎島』は崩れ去った。かすかな闘気を残し、ゴウキはいずこかへと消えた……。



リュウ「……ゴウキ！」
己の内に眠る、未知の力の存在。ゴウキの言葉は、リュウに新たな試練を与えるきっかけとなった。真の格闘家を目指すリュウの旅は果てしない……。

ケン



リュウ同様、ZEROコンボがなくなったために、単発での波動拳や、地道な地上戦の重要性が増した。

乱入戦前(vs ダン)



ダン「オイ、そこのパツキン野郎！ おれと似たような技を使いやがって何様のつもりだァ!?」
ケン「何だよアンタは？ 今んとこ、俺と同じ技を使うのはリュウだけだと思うけどな」
ダン「ハッタリ言ってんじゃねェ！ オレの技はな、そうカンタンにマネできるシロモノじゃねェんだ！」
ケン「……ま、これだけは言えるな。俺はアンタより確実に強いってね！」

8人目対戦前(vs リュウ)

ケン「よう、久しぶりだな！ 探すのに骨が折れたぜ」
リュウ「……ケン、おれは……何を目指していたんだ……？ サガットを倒した、この拳……これが、真の格闘家の証なのか？」
ケン「おいおい……またいつもの悪いクセか？ 一発俺と勝負しろ、目を覚まさせてやるぜ！！」

エンディング



ケン「ほら、立てよリュウ！ あいかわらず不器用なヤツだな、おまえは……。サガットと戦って、何を感じたか知らないが、俺達はこうやって戦いながら答えをさぐっていくしかないんだ。……たぶんな！」



ケン「こいつを、預けとくぜ。また迷うことがあったら、コレを見て思い出せ……。この俺との、いまのバトルをな！」

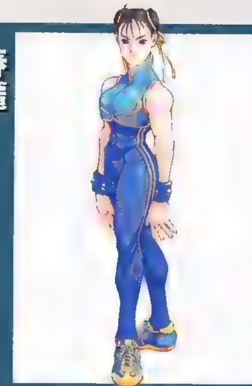


リュウ「…………。……ケン、すまない。またお前の助けをかりちまったな！」
その後 —2人は別れ、またそれぞれの道を歩み始めた。再会と再戦を約束して……。



ケン「あいつ……強くなりやがって！ 俺もサボってるとすぐ置いてかれちまうな。ま、せいぜい逆に説教くらわないようにしとくか！」

春麗



気功拳にタメがいらなくなり、ラッシュに一層の磨きがかかった。投げとオリジナルコンボの2択攻撃も強力。

乱入戦前(vs 元)

元「ほう……鋭い眼だ。娘、その技をどこで身に付けた？」
春麗「これは父に習ったものよ。……あなた、誰なの？」
元「ワシの名など、どうでもよい。フフフ……こんな所でその技と出会えるとはな……」
春麗「……勝負したいのならハッキリそう言ったらどう？ いいわ、かかってらっしゃい！」

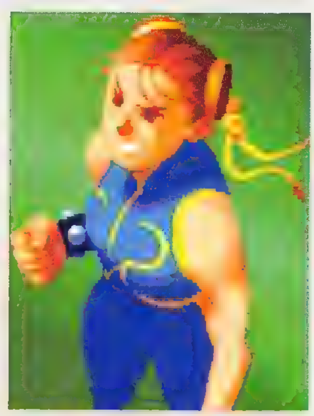
8人目対戦前(vs ベガ)

春麗「あなたね？ すべての元凶、『シャドルー』のボス……ベガ！ 私の父はあなたの組織を追っていた……そして姿を消したわ！ 今こそ、すべてを話してもらうわよ！」
ベガ「フッフッ……勇ましいことだな。ちょうど退屈していたところだ、丁重にもてなすとしよう！」

エンディング



ベガ「フハハハハ！ なかなか楽しかったぞ！ 残念だが、余興につきあうのはここまでだ」
春麗「ベガ！！ 逃がさないわ！！」
ベガ「逃げるつもりはない。また会うことになるだろう。その時は、おまえの父以上に楽しませてくれるよう願うぞ！！ フハハハハハッ！！……」

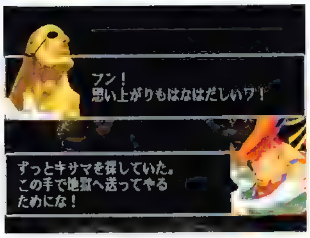


春麗「……父さん……!? 父さんを、まさか……！！」
その後……ベガはふたたび裏の世界へと消えた……。



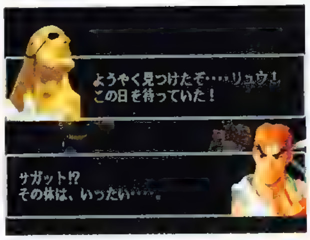
基本的な技の性能はほとんど変わっていない。タイガークラッシュで相手に近づいたあとの2択攻撃も健在だ。

乱入戦前(vs アドン)



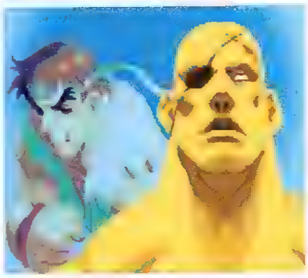
アドン「現れたな！　ムエタイの面汚しめ！　ずっとキサマを探していた。この手で地獄へ送ってやるためにな！」
サガット「フン！　思い上がりもはなはだしいワ！　丁度いい……リュウへの復しゅうのためにあみ出した技を、まずおまえで試してやる！」

8人目対戦前(vs リュウ)



サガット「ようやく見つけたぞ……リュウ！　この日を待っていた！」
リュウ「サガット！？　その体は、いったい…」
サガット「あの日にキサマからうけた屈辱、それを倍にして返す技をあみ出したのだ……。『タイガーブロウ』！！　キサマの胸にも、我が怒りを刻み込んでやるッ！！」

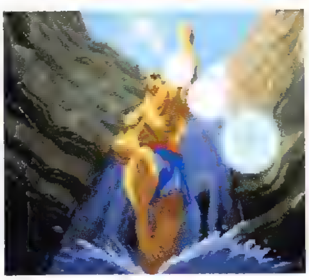
エンディング



サガット「……あの時、オレはリュウを倒し『帝王』の名を取り戻した……。屈辱は倍にして返したはず。……なのにこの空しさは何だ？　『帝王』……？　そうか……！　あの時のヤツの目……そういうことだったのか！」



ベガ「どうした、サガット？」
サガット「……悪いが、ここで降ろしてくれ。オレは、やり残している事がある。あんたの『サイコパワー』とやらの話は、そのあとにしてくれ……！」
ベガ「フ……いいだろう。そうでなくてはな。やすやすと助けを乞う三流では話にならん」
ベガのもとを離れたサガットは、ひとり修行を続けることにした。



サガット「うおおおおっ！！　タイガーブロウを越える技を……！　リュウをしのぐ技を得るのだ……！！　この、オレだけの力で！！」
いま、サガットの心にくもりはない。ただ一点、真の『強さ』を求める瞳……ひたむきな格闘家の姿が、ここにある！



数日後――インターポール中国支部
署長「春麗刑事……君を対シャドルー特別捜査官に命ずる。父上の無念、我々と共に晴らそうではないか」



春麗「待っていなさい、ベガ。次に会う時は、本当の決着をつける時よ！」

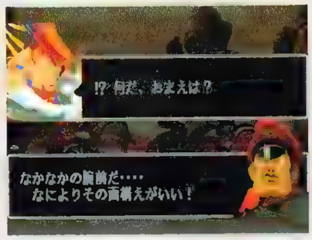


春麗「……私が泣くのは、これが最後。心配しないで……父さん！」



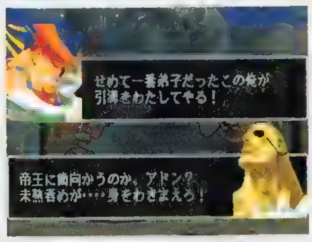
ジャガーキックのコマンドが変更された結果、攻めの起点としてさらに使いやすくなり、従来の戦法が強化された。

乱入戦前(vs ベガ)



ベガ「なかなかの腕前だ……なによりその面構えがいい！」
アドン「!？　何だ、おまえは？」
ベガ「我が名はベガ。すべての頂点に立つ者だ。アドンよ、『シャドルー』に来い！！」
アドン「頂点だと……？　寝ぼけるな！　格闘界の頂点はただひとり、すなわちこの俺だ！！」

8人目対戦前(vs サガット)



アドン「ここにいたか、サガット！　逃げ回る日々は、さぞみじめだったろう……？　せめて一番弟子だったこの俺が引導をわたしてやる！」
サガット「帝王に歯向かうのか、アドン？　未熟者めが……身をわきまえろ！」
アドン「まだ帝王などとほざくか！　ならば身をもって知るがいい、完全なる敗北を！！」

エンディング

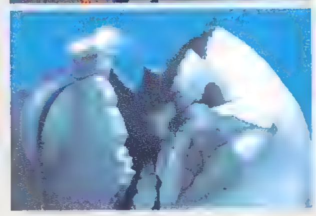


アドン「サガットよ！　お前の時代は完全に終わった！　そのブザマなムエタイもどき、このオレにもう一度見せてみろ……。コナゴナに砕いてくれるっ！！」



アドン「チャアアアア――ッッ！！」





神話はくずれ去った。新たな神話の誕生によって……。

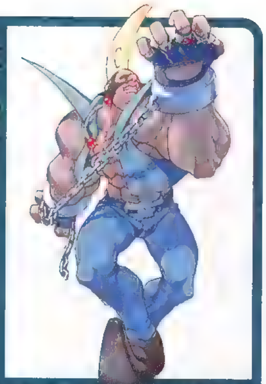


数ヶ月後・ルンピニースタジアム
王者アドンのメインイベント10分前
付き人「ア、アドン様！　たいへんです！！　アドン様と戦う予定の選手が今、ナゾの乱入者に倒されて……」
アドン「ほう……どんなヤツだ？」
付き人「真っ黒な道着の、赤い髪の男です」
アドン「！　……フ、そいつなら知っている。サガットを倒した男、リュウと同じ技を使うヤツだ」



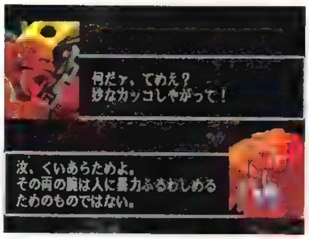
アドン「おもしろい！　今この場でそいつを完全に打ちのめし、このアドンが、ムエタイこそが最強であることを証明してやる！」

バーディー



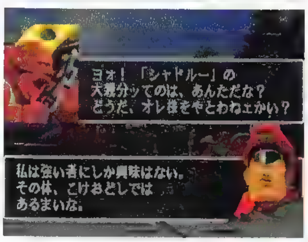
バンディットチェーンの追加により、相手を画面端に追いこむのが容易に。投げをキメるまでの布石がカギだ。

乱入戦前（vs ダルシム）



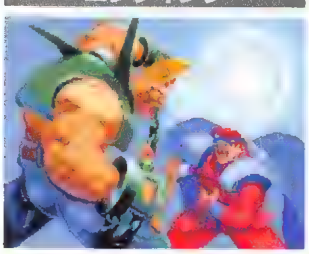
ダルシム「汝、くいあらためよ。その両の腕は人に暴力ふるわしめるためのものではない」
バーディー「何だァ、てめえ？　妙なカッコしやがって！　あいにくオレは神様は信じねェ。坊主は引っこんでろ！」
ダルシム「哀れなり罪人（つみびと）よ……その不浄なる魂、わがヨーガの奥義をもって清めん！」

8人目対戦前（vs ベガ）



バーディー「ヨォ！　『シャドルー』の大親分ッてのは、あんただな？　どうだ、オレ様をやとわねェかい？」
ベガ「私は強い者にしか興味はない。その体、こけおどしではあるまいな」
バーディー「ったりめェだ、この野郎！　今からオレのウデを見せてやらァ！」
ベガ「フフフ、威勢のいい男だ。よかろう、相手をしてやろう！」

エンディング



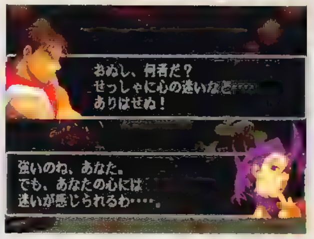
バーディー「どうでェ！　これがオレの実力よォ！！」
ベガ「なるほど……確かにパワーはこのベガ様をしのぐかも知れん。よかろう。キサマを『シャドルー』に迎え入れよう」
バーディー「やったぜ！　へへ、オレと組みゃあ世界セイフクなんてアッという間だぜ！」

ガイ



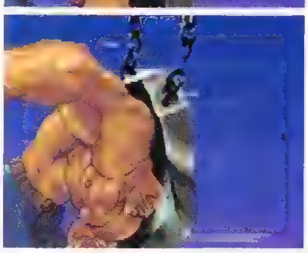
ZEROコンボがほとんどなくなったため、前作ほど圧倒的には強くない。新技・崩山斗をからめた接近戦に活路がある。

乱入戦前（vs ローズ）



ローズ「強いのね、あなた。でも、あなたの心には迷いが感じられるわ……」
ガイ「おぬし、何者だ？　せっしゃに心の迷いなど……ありはせぬ！」
ローズ「あら、それはどうかしら……その拳で確かめてみてはどう？」
ガイ「……無用な争いは好まぬが、ここでひいては武神流にあらず！　いざ、参られん！」





シャドルー基地・データルーム
バーディー「オォリャアアア――ッッ！！」



バーディー「ヘッ……ベガさんよ！　アンタのコンタンは解ってるぜ。オレをうまく利用するつもりだろうが、そうはいかねェ。寝首かかれねェように、せいぜい気をつけるこったな！」

8人目対戦前（vs ベガ）

ベガ「フン……古流の体術か。闇に生きるという忍（しのび）が、私を倒し名をあげようというのか？」
ガイ「せっしゃ、そのような事には全く興味がござらん。ただ『義』の心に従うのみ！」
ベガ「また『義』か……その言葉を聞くと虫酸が走るわ！」
ガイ「いざ、尋常に勝負！！」

エンディング



ガイ「我！　奥義を得たりッ！！」
その拳に、確かな力を感じとったガイ。新しい武神流の息吹……。



ゼクウ「ようやくつかんだか、ガイよ」
ガイ「！！」
ゼクウ「武神流……とはあくまで呼称、名にこだわり、型にとらわれている限り、真の強さは見い出せん。伝えるのではない。新たに創りあげるのだ」
ガイ「……師よ。かつてあなたは言った……。『全てを乗りこえよ』、と。今こそ、それを試す時！」
ゼクウ「ガイよ、命を賭すか？」
ガイ「むろん！！」





ガイ「エィヤァァ―――ッッ！！」
拳を交える師弟の顔に険はない。強い敵（あいて）を前に、ただ清流のごとく潔よい闘志のみがほとばしる！

ソドム

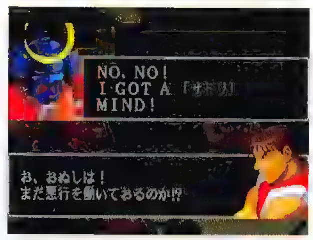


中間距離戦をささえるジゴクスクレイプが使いやすくなった。めくりジャンプ弱Kからの攻めも強力。

乱入戦前（vs ケン）

ケン「HEY、ショーグン！　けっこう強いんだってな！　どーだい、俺とひと勝負？」
ソドム「WHO ARE 何ヤツネ？　マズハ名ノリ給ーヘ！！」
ケン「俺か？　いわば『真打ち登場』ってヤツかな……ところでアンタ、本当にセンス悪いね！」
ソドム「OH！！ YOU ARE VERY『ブレーモノ』！！　MY『十手』デSAY BUYシテクレール！！」

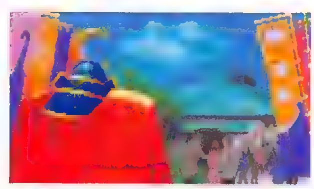
8人目対戦前（vs ガイ）



ガイ「お、おぬしは！　まだ悪行を働いておるのか！？」
ソドム「NO、NO！　I GOT A『サトリ』MIND！　YOUモ　ツイテコイ！　アタラシイ『MADGEAR』、MEガ　リーダーネ！！」
ガイ「うぅむ……反省しておらぬな！　始末に終えぬ！」

エンディング

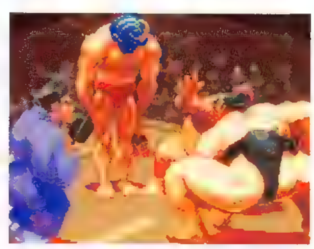
見事ガイを打ち負かし、本格的に「マッドギア」再建に乗り出すソドム。強い同志を求め、彼は再び日本を訪れる。



ソドム「『COKE GEAR CAN』…ココダナ！」
ジャパンで最もパワフルな格闘家――スモウレスラー。彼らを「マッドギア」に誘い入れれば組織はさらに強固になるはず！

☆

行司「……にぃ～～しぃ～～、ふじぃ～のぉ～やまぁ～～。ひがぁ～～しぃ～～……い!?」



ナッシュ

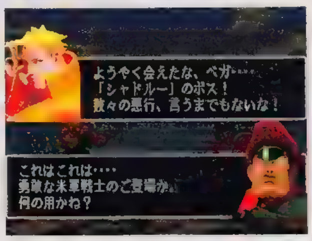


ソニックブームのスキが小さくなったうえ、弱・サマーソルトシェルが空中ガード不可となって守りが強化された。

乱入戦前（vs ロレント）

ロレント「貴様、なかなかやるではないか！吾輩大いに気にいったぞ！」
ナッシュ「……見たところご同業のようだが俺に何か用か？」
ロレント「そうだ、吾輩こそ真の統率者！軍人による理想国家の建設のため、貴様も命をあずけるのだ！！」
ナッシュ「クーデターの計画か？　君は話す相手を間違えたようだな。悪いが基地までご同行願おう！」

8人目対戦前（vs ベガ）



ナッシュ「ようやく会えたな、ベガ……「シャドルー」のボス！　数々の悪行、言うまでもないな！」
ベガ「これはこれは……。勇敢な米軍戦士のご登場か。何の用かね？」
ナッシュ「ドラッグ密売容疑で連行する。その後のことは、5分後に来る仲間のヘリの中で聞こう！」
ベガ「……おもしろい！　その5分、キサマの人生最後の時間にしてやろう！」

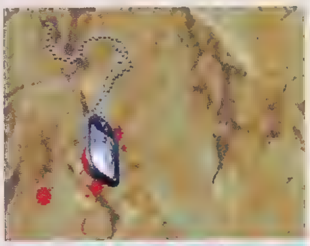
エンディング



ナッシュ「さあ、立て！　洗いざらい白状してもらうぞ！　キサマと、我が米軍の上層部とのつながりをな！　……迎えが来たようだ。こっちだ！ ついにベガを……。!?」



ナッシュ「グァアッ!?（な……なぜだ!?）」





ナッシュ「ウァアアアァァァ――――……」



米軍兵「ベガ様！　追跡隊を出してヤツの生死を確認しますか？」
ベガ「放っておけ！　この高さでは無事ではすむまい。また、たとえ生きていた所で、このベガ様にたてつく気はないだろう。ヤツの信じていたもの全てがヤツを裏切ったのだからな……！」

行司「わっ!?　なんだ、あんた！！」
ソドム「MY NAME IS SODOM. スモウレスラー スカウト ニ キタ。ソノ前ニ……ME ト FIGHT！　本当ニ強イカ、確カメル！ YOU OK？」
E.本田「ほほう、あんたなかなかおもしろい男でごわすな！　ワシは、こういうのは大カンゲイでごわすよ！！」



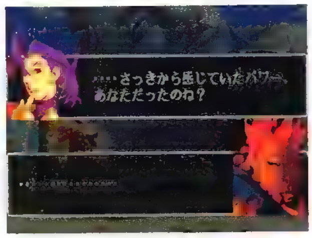
E.本田「どっせェェ～～～イ！！」
ソドム「SAY YEARRR！！」

ローズ



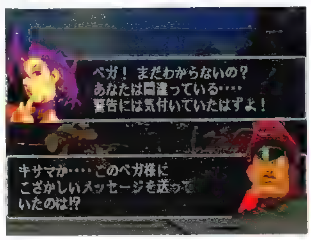
スライディングのスキが大きくなったのは痛手だが、新技・ソウルスパイラルのおかげで連続技には事欠かない。

乱入戦前（vs 豪鬼）



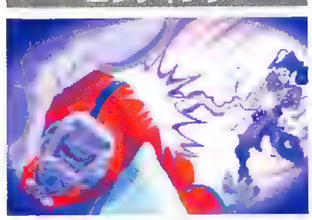
ローズ「……さっきから感じていたパワー、あなただったのね？」
豪鬼「………………………」
ローズ「サイコパワーとも違うその力、あなたは何者なの？」
豪鬼「……うぬを試させてもらう。我が最強の拳、しかと受けよ！」

8人目対戦前（vs ベガ）



ローズ「ベガ！　まだわからないの？　あなたは間違っている……警告には気付いていたはずよ！」
ベガ「キサマか……このベガ様にこざかしいメッセージを送っていたのは!?」
ローズ「そうよ。これ以上誤ちを正さないなら……その力、私が封じます！」
ベガ「フン！　キサマごとき小娘に、それができると思ってか！！」

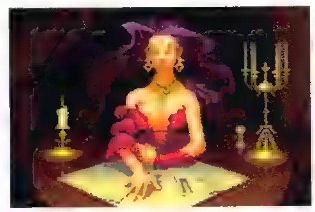
エンディング



ローズ「ベガ！！　あなたもここまでよ！！」
ベガ「グァアアアアッッ！！」



ローズ「……あの時……。確かにベガを倒し、サイコパワーを封じたはず……。なのに……このぬぐい切れない不安は、何なのかしら……？」

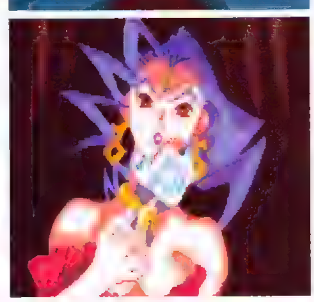


不吉な予感をふりはらうため、ローズはベガの「未来」をさぐる。そこには終末を意味するカードが現れるはずだ……。



ローズ「そ……そんなバカな！　ありえない……このカードは……！！」





ローズ「きゃっ！！」
絶たれたはずの運命。滅びたはずの悪夢。ローズは今、恐怖とともに己の無力さを痛感していた……。
ローズ「まだ……終わってはいないわ……！」

ベガ



スーパーコンボとZEROカウンターはかなりの高性能。スーパーコンボゲージをいかにタメるかがカギをにぎる。

乱入戦前（vs ナッシュ）

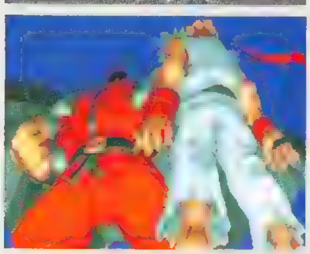


ナッシュ「キサマが「シャドルー」の総帥、ベガだな？」
ベガ「……だったらどうだと言うのだ、若僧？」
ナッシュ「ドラッグの密造・密売をはじめ数々の悪の根源……！　さあ、一緒に来てもらおうか！」
ベガ「フン、くだらん正義心か。それがいかに無力なものかをこのベガ様が教えてやる！」

8人目対戦前（vs リュウ）

ベガ「ほほう……こいつは素晴らしい！　今までのどの素体より優れた力を秘めておる……！」
リュウ「!?　何だ、あんたは？」
ベガ「喜べ、リュウ！　このベガ様が、おまえの持っている「力」、すべて引き出してやるぞ！！」
リュウ「あやしいヤツだ……勝負するつもりなら、受けて立つ！」

エンディング



ベガ「フハハハハッ！！　リュウよ！！　強くなりたいというキサマの願い……。このベガ様が叶えてやるワ！！　フハハハハ！！」



シャドルー本部・研究所……
ベガ「どうだ？　リュウの様子は？」
研究員「は……この男、なかなかにしぶとうございます。ベガ様のサイコパワーにこれだけ耐えた者は、今までにおりません」

ベガ「フ……さすがはリュウ。楽しませてくれるワ！　だが、やせガマンも時間の問題よ。私のパワーに勝てる者などおらぬ。もうすぐヤツは、最強のファイターとして生まれかわるのだ。このベガ様の右腕としてな……！！」



リュウ（……グウウウ……！！）
恐ろしいまでのパワーを全身に注ぎ込まれ、苦しむリュウ。しかし、彼の心は抵抗を続けていた。己の力だけを信じる、格闘家としての信念が勝つか……。それとも、リュウ自身も知らないもうひとつの「力」が目覚めるか……。その答えは……!?

豪鬼



ほとんどの必殺技が弱体化し、それらに頼った戦法はとれなくなった。天魔空刃脚からの攻めが主軸となる。

乱入戦前（vs リュウ）

豪鬼「……何用だ、小僧……？」
リュウ「あんたの技……おれの師匠によく似ているな。こんなに震えが止まらないのは久しぶりだ。おれと、勝負してくれ！」
豪鬼「……フン、弟子は師に似るか。死に急ぐところも同じよ！！」

8人目対戦前（vs 元）

豪鬼「ぬしが元……修羅の道を行く者か…？」
元「……だとすれば何とする？」
豪鬼「…………」
元「フ……答えるまでもない、か。よかろう、死合うとしようぞ！」

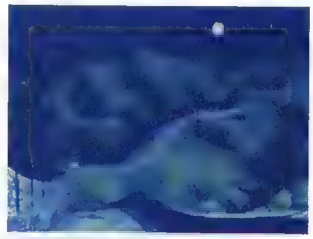
エンディング



元「……最早これまで、さあ、早うとどめをさせぃ（いいぞ……もう半歩踏み込んでこい。捨て身の一撃、喰らうがいい！）。……ぬうっ!?」



元「おのれ……気取られたか、闘気だけを残して去るとは……！」











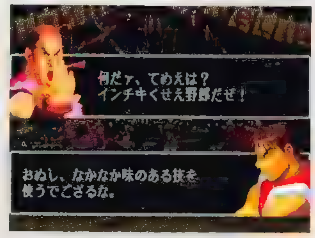
豪鬼「我にせまりし強者どもか……。この現世（うつしよ）、まだまだ計り知れぬわ……。それでこそ拳を極めんと生きる甲斐があるというもの。次にこの月を朱く染めるは我か、きゃつらか……。フ……フハハハハ！」

ダン



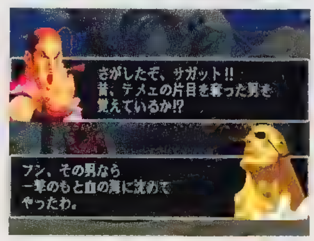
挑発をくり返す前代未聞のスーパーコンボで一気にお笑いキャラに。ただしオリジナルコンボはなかなかの破壊力。

乱入戦前（vs ガイ）



ガイ「おぬし、なかなか味のある技を使うでござるな」
ダン「何だァ、てめえは？　インチキくせえ野郎だぜ！」
ガイ「せっしゃ訳あって武者修行中の身。見たところ、おぬしも格闘家……ならばぜひ手合わせ願いたい！」
ダン「……いいだろう、かかってきな！　一流の技ってのを見せてやるぜ！！」

8人目対戦前（vs サガット）



ダン「さがしたぞ、サガット！！　昔、テメェの片目を奪った男を覚えているか！？」
サガット「フン、その男なら一撃のもと血の海に沈めてやったわ」
ダン「そいつはなァ……オレのオヤジだっ！！　今度はオレが、テメェをブッ潰す！！」
サガット「フ……バカめ！　親子共々、地獄に落としてくれる！」

エンディング



ダン「やったぜ……オヤジィーッ！！　ついにオレは……あんたのカタキをとったぜ！！　うぉおおおおっ！！　オレはもう最強だあ——ッ！！」



香港に戻ったダンは、さっそく「サイキョー流」を名乗り道場を開く。
ダン（みてろよオヤジ……。このオレの最強技を、全世界に広めてやるぜ！！）



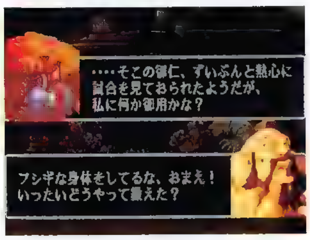
ダン「どしたどしたぁッ！！　そんなヘッピリ腰じゃあ「サイキョー流」は名乗れんぞッ！！」
ダンの野望は果てしない。いつか必ず、彼の名は世界にとどろく……のか!?

ダルシム



伸びる手足を活かした長いリーチが最大の武器。接近戦ではドリルキックやヨガインフェルノが威力を発揮する。

乱入戦前（vs ザンギエフ）



ダルシム「……そこの御仁、ずいぶんと熱心に試合を見ておられたようだが、私に何か御用かな？」
ザンギエフ「フシギな身体をしてるな、おまえ！　いったいどうやって鍛えた？」
ダルシム「これは「ヨーガ」というものだ。悠久の時の流れが育てた技だよ」
ザンギエフ「わがロシアのレスリングも歴史じゃ負けちゃおらんぞ！　何なら試してみるかね！」

8人目対戦前（vs ベガ）

ダルシム「ああ……何ということだ！　これほどまでに巨大で邪悪な気を感じたことはない……。汝の魂は、欲望と憎悪に満ちている……」
ベガ「フッ、たわけたことを！　人間とは、争い、憎しみあうことで真の力を発揮できるのだ！」
ダルシム「真の力とは慈悲ある心に宿るもの。来なさい……今からそれをお教えしよう！」

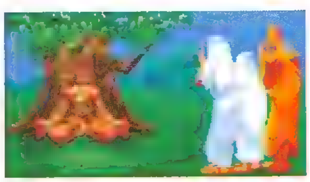
エンディング



長い旅を終え、村に戻ったダルシム。ひとり瞑想にふける……。



ダルシム「わたしはこれまで、慈悲の心とはかけ離れた「力」に頼っていた……。人を傷つけた行いは……やはり許されるものではない………」



村人「ダルシム様。あなたのおかげで、薬を買うことができました。重い病のものも、これで助かります……ありがとうございます！」



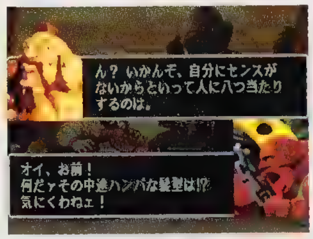
サリー「あなた……！」
ダルシム「サリーよ……わたしのやりかたは間違っていたのだろうか？」
サリー「みんなは心から喜んでおりますわ。私は、あなたを誇りに思います」
ダルシム「……そうか……そうだな」

ザンギエフ



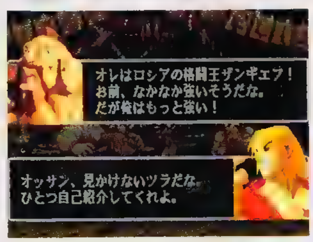
相手のガード硬直が解けた直後でも投げられるスクリューパイルドライバーは、『ストII』同様、攻めのカナメだ。

乱入戦前（vs バーディー）



バーディー「オイ、お前！　何だァその中途ハンパな髪型は!?　気にくわねェ！」
ザンギエフ「ん？　いかんぞ、自分にセンスがないからといって人に八つ当たりするのは」
バーディー「あァ!?　バカにしたな!?　この地上最強の男、バーディー様のヘアースタイルを！！」
ザンギエフ「地上最強？　バカ言っちゃイカン。そいつはロシア最強、すなわちこのザンギエフのための称号だ！」

8人目対戦前（vs ケン）



ケン「オッサン、見かけないツラだな。ひとつ自己紹介してくれよ」
ザンギエフ「オレはロシアの格闘王ザンギエフ！　お前、なかなか強いそうだな。だが俺はもっと強い！」
ケン「言ってくれるね！　これでも俺は全米一の格闘家だぜ？」
ザンギエフ「バカめ！！　ロシア最強こそ世界最強、その事実を教えてやるぞ！！」

エンディング



ザンギエフ「ワッハッハ、見たかッ！　これぞ我が祖国ロシアの底力！」



ザンギエフ「……ん!?」
偉い人「すべて見ておったよ、ザンギエフ君！」



ザンギエフ「おおっ!?　あ、あなたはっ！！」
偉い人「君と同じ、祖国を愛するものどうしとして頼みがあるのだ。その強さを、世界に示して欲しい。ロシアこそ、真の強さを持つ国だと。我が理想……『ペレストロイカ』の成功のためにも、ぜひ！！」

☆

かくしてザンギエフは、偉大な指導者の願いを受け、山にこもる。与えられたトレーニングハウスでよりたくましい体を作るために。



偉い人（手紙）「ザンギエフ君……我が国の予算では、これが精一杯なのだ。君の働きが加われば、全国民が幸せになれる日も近い。ウォッカだけは最高級のものを用意してある……がんばってくれたまえ。最愛の同志より」

元



ZEROコンボが使える喪流と、トリッキーな技で相手をカクランする忌流というふたつの流派を切りかえながら闘う。

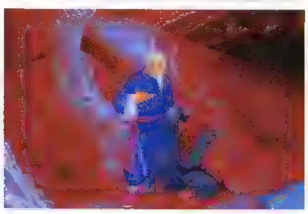
乱入戦前（vs 春麗）

春麗「私はインターポールの刑事、春麗。突然で申し訳ないけど、ひとつたずねたい事があるの。暗殺拳の使い手として有名なあなたなら、「シャドルー」について何か知っているでしょう？」
元「……知らんな。下衆な悪党なぞに知りあいはおらん。それよりも娘……おぬしの眼光の方が、よほど我の血を騒がしてくれるわ……！」

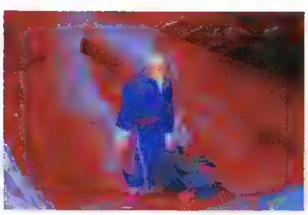
8人目対戦前（vs 豪鬼）

元「……ほう、凶眼か。絶えて久しい漢（おとこ）のツラよ……。キサマが豪鬼だな？」
豪鬼「いかにも……うぬも名乗るがいい……」
元「暗殺拳の元……キサマを黄泉の国へと送る者の名だ。冥土の鬼に教えてやれ！」
豪鬼「……ぬしなら存分に我を楽しませてくれよう……来い！」

エンディング



豪鬼「……どうした？　とどめをささんのか？ぬしほどの漢（おとこ）、命を奪うになにをためらう？」



元はゴウキのもとを去った。孤独な暗殺者は、何を想う……？



元「今、あいつの命断つはたやすい。が、それでは我が余命、最大の楽しみも失ってしまう」





元「グ…ハッ！！　フフ……病に死すなど拳士の名折れ。戦で果ててこそ「華」よ…！！」

ロレント



ロッドやナイフを使った攻撃で、相手の動きを封じるように闘うのが得意。オリジナルコンボも非常に強力だ。

乱入戦前（vs ソドム）



ソドム「OH、ローレント！　MADGEAR リメイクNOW!　FOLLOW ME!」
ロレント「無礼者！　吾輩を誰と心得る！　キサマなどとはもはや格が違う！」
ソドム「YOU、「OHタワーケ」!!　MEコソ「ショーグン」!!　KING OF WORLDネ!!」
ロレント「……ハラキリ文明かぶれめ！　侮辱罪によりキサマを罰するッ!!」

8人目対戦前（vs ガイ）

ガイ「む……！　おぬしはあの時の軍人！」
ロレント「覚えていたか？　このベレー、そしてあの時の恐怖！　吾輩が不屈の統治者ロレントだ！」
ガイ「まだ反省が足りぬようだな……！　せっしゃが再び成敗してくれる、覚悟！」
ロレント「最強たるべき吾輩の為、そして我が崇高なる理想の為、その礎（いしずえ）となれぃ!!」

エンディング



ロレント「理想の国とは何か……その答えを示す時がやってきたようだな！」



ロレント「いかなる外敵にもひるまない究極の国防……。それには国民全員が軍人であることが必須だ!!」



ロレント「人よ軍人たれ！　軍人よ国家たれ!!」

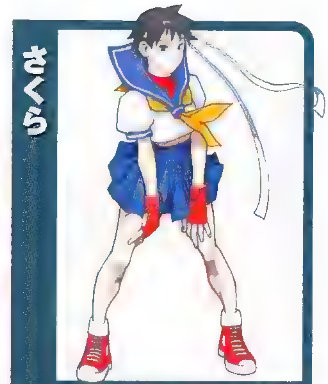


Trrrr……Trrrr……
市長「私だ」
部下「市長！　街で大変なさわぎが起こっています！」
市長「どうした？」
部下「ロレントと名乗る男が、自分こそが真の指導者、次期国家元首だと……。装甲車で、市内を走り回ってます!!」
市長「な、何だと!?」



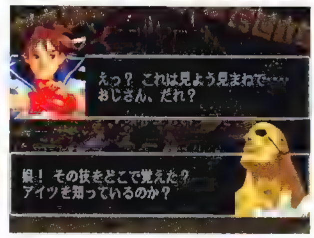
ロレント「皆の者！　よく聞け！　吾輩こそ、この甘ったれた国を一から鍛えなおせる統率者だ！　集え！　戦え！　この国を、真の世界一にするぞッ!!」

さくら



しゃがみ弱Ⓚからの連続技は威力十分。リュウと見た目が似た必殺技を持っているが、より攻撃的と言える。

乱入戦前（vs サガット）



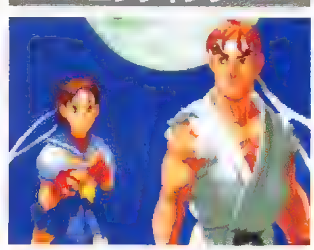
サガット「娘！　その技をどこで覚えた？アイツを知っているのか？」
さくら「えっ？　これは見よう見まねで……おじさん、だれ？」
サガット「オレはリュウという小僧を探している……」
さくら「それはそうとさあ、おじさん、あたしとやらない？　ストリートファイトをさ！」

8人目対戦前（vs リュウ）



さくら「へへ、ずいぶん探したよ！　やっと追いついた！」
リュウ「？　君は……？」
さくら「あなたが戦っているトコ見て……ストリートファイトってのに、ハマッちゃったみたい！　必殺技も練習したんだ！　ね、あたしと勝負してよ！　けっこうイケると思うからさ！」

エンディング



さくら「あの……待って！　あたし、もっと強くなりたい。いろんな技をおぼえたい……だから、おねがい！　あたしに技を教えて！「師匠」になってくださいっ!!」
リュウ「……俺は修行中の身。人にものを教えるガラじゃないよ。きみはもっと強くなれる。自分の力だけで……」



リュウ「俺はもう行くよ……」
さくら「じゃっ……じゃあせめて記念に！」





さくら（………あのひと……きっと本気じゃなかったナ……。あたしに、何を言いたかったのかな。……おもしろそうだから始めたけどストリートファイトって、何だろう？　闘うって……何だろう？　もう一度、あの人に会わなきゃ……会って、確かめなきゃ！）



友達「おっはよー、さくら！　……？　だぁれ？　その人……」
さくら「あたしの……「心の師匠」……かな？」
友達「へっ!?　……ちょっと…何よ、それ！」



さくら「はやくしないと、遅刻だよっ！」
友達「待ってよぉ、さくらぁ！」
さくら（よぉーし…今日から、特訓だっ！！）

CPU専用キャラクター

真・豪鬼



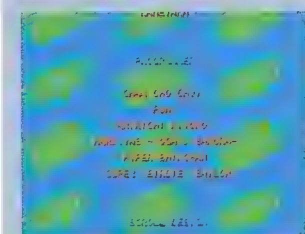
斬空波動拳で一度に弾を2発撃てるほか、技の動作が速く、硬直時間も一瞬しかないなど、スキのない強さを誇る。

エンディング

豪鬼のエンディングと同じ

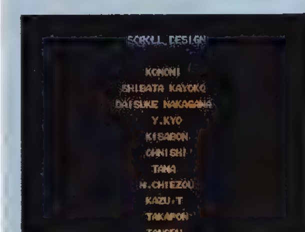
スタッフロール

各キャラクターのエンディングのあと、タイトルロゴをバックに、スタッフロールが流れていく。ただし、以下の2キャラクターだけはバックのグラフィックが異なる。



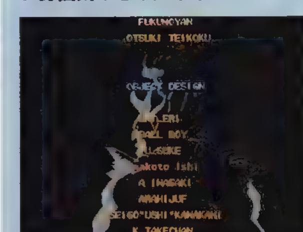
●ナッシュでクリアした場合

悲劇的なエンディングの流れを受けてか、スタッフロールのバックが黒一色になる。



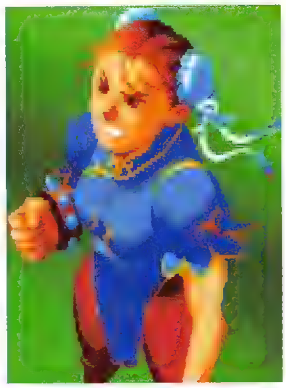
●豪鬼でクリアした場合

豪鬼のうしろ姿がバックに登場。また、BGMも通常とはちがう、暗い雰囲気のものになる。



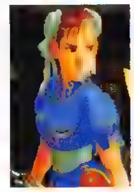
Column チャイナ服よ永遠なれ





『ストZERO2』の春麗は、簡単なコマンド（→P.37）でコスチュームを『ストII』時代のものに変えることができる。じつは、これを行なうと、対戦中だけでなく、対戦前後のバストアップ、果てはエンディングのグラフィックまで衣装が変わるのだ。ここにその写真を掲載したので、心ゆくまでカプコンのファンサービスを堪能してほしい。

しかし、思えば『ストII』が世に出た当時は、「足が太い」だの「色が黒い」（それはストッキングをはいていることを知らなかったから）だのいろいろ言われたりもした春麗だが、あらためて見ると、このコスチュームが一番しっくりくるなぁ、と思わずにはいられない。





対ソドム限定・永久オリジナルコンボ

このゲームのオリジナルコンボは、強力な攻撃であるぶん、相手に使われたときは非常にイヤなもの。なんと言っても発動した瞬間にのけぞり状態にされたりするし、たとえガードしていても、しゃがみガード不能技と足払いの2択攻撃を仕掛けられると、防ぐのは容易ではないからだ。

さらに、もし自分がソドムを使っているのなら、もっと恐ろしい状況におちいることもある。オリジナルコンボ中のしゃがみガード不能技（ジャンプ攻撃も含む）に対して、シラハキャッチで反撃すると、なんと相手はダメージを受けるまで永久にオリジナルコンボ状態になってしまうのだ！

なお、この「永久オリジナルコンボ」現象は、コンシューマー版ではすべて削除されている。それに加えてスーパーファミコン版では、ソドムがオリジナルコンボ中の相手にシラハキャッチをヒットさせると、以後、相手のスーパーコンボゲージが増えない状態になるという、ソドム側にとっては有利な特典までついた。「これぞソドムの逆襲！」と言いたいところだが、その状態はこちらがダメージを与えると解除されてしまうので、残念ながらほとんど実用性はない。

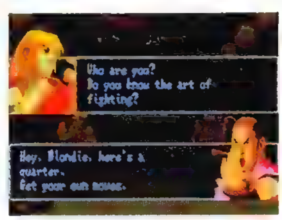


◀この状態になったら、負けはほぼ確定。99ヒット以上食らうかも。

USA版のミステリアス（？）ファクト

『ストZERO2』のUSA版である『ストリートファイターALPHA2』は、殺意の波動に目覚めたリュウが使用できることで話題を呼んだ。海外版ゲームにしては珍しく、ふつうのゲームセンターに設置されていた時期もあり、その人気の高さが『ストZERO2 ALPHA』が発売される一因ともなった。

『ストZERO2』とさまざまな相違点がある『ストALPHA2』だが、なかでも注目してほしいのは、ケンの対CPU戦でダンが乱入してきたときのメッセージ（下の写真）。「art of fighting」が何を意味するのか、わかる人にはわかるはず……。



▲『ストZERO2』より数段きわどいパロディ。さすが海外版。

ストリートファイターZERO2 ALPHA

発売日●'96年8月
基　板●CP-システムII

STORY
(「ストリートファイターZERO」と同じ)





USA版「ストZERO2」でのみ使用可能だった「殺意の波動に目覚めたリュウ」を使いたい──そんなファンの熱い想いにこたえて登場した「ストZERO2」の改訂版。「殺意リュウ」をはじめとする隠しキャラクターはもちろんのこと、新たなゲームモードも追加されるなど、マイナーチェンジとは呼べないほどの変更がほどこされた。

GAME SYSTEM

『ストZERO2』から、以下のシステムが追加・変更になっている。

●エクストラプレイヤー

リュウ、ケン、春麗、サガット、ベガ、ザンギエフ、ダルシムの7人には、『ストIIダッシュ』での性能を再現した「エクストラ(EX)プレイヤー」が用意されている。EXプレイヤーを使うには、キャラクター選択画面で、使いたいキャラクターにカーソルを合わせて、スタートボタンを1回(春麗は2回)押したあとに決定すればOK。EXプレイヤーの特徴は以下のとおり。

Ⓐ空中ガード、ダウン回避技、投げ受け身、挑発、スーパーコンボ、ZEROカウンター、オリジナルコンボが使用不可
Ⓑ相手との間合いで基本技が変化する

●殺意の波動に目覚めたリュウ

キャラクター選択画面で、リュウにカーソルを合わせて2回スタートボタンを押したあとに決定すると、阿修羅閃空、滅殺豪昇龍、瞬獄殺など、豪鬼の技の一部をマスターした「殺意の波動に目覚めたリュウ」が使用可能。

●サバイバルモード

コイン投入後、Ⓟボタン3つを押したままスタートボタンを押すと、全18キャラクターとの勝ち抜き戦「サバイバルモード」がプレイできる。サバイバルモードのシステムは以下のとおり。

Ⓐ全18ステージで、1ステージ1ラウンド
Ⓑ体力ゲージ、スーパーコンボゲージともに持ち越し(体力ゲージはラウンドごとに少しずつ回復)
Ⓒコンティニューは不可
Ⓓ対戦キャラクターの登場順は、ケン→ナッシュ→ダルシム→バーディー→春麗→さくら→ガイ→ソドム→ローズ→ロレント→アドン→ダン→ザンギエフ→リュウ→サガット→ベガ→元→豪鬼

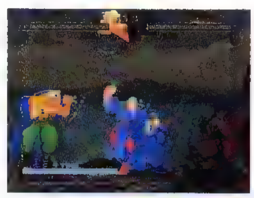


▲サバイバルモードをクリアすると、このような画面が見られるのだ。

●ドラマチックバトル

コイン投入後、Ⓚボタン3つを押したままスタートボタンを押すと、2対1でCPUキャラクターと闘う「ドラマチックバトル」がプレイできる。ドラマチックバトルのシステムは以下のとおり。

Ⓐ全4ステージで、1ステージ1ラウンド
Ⓑ1人プレイ時はCPUキャラクターがパートナーになる
Ⓒ体力ゲージ、スーパーコンボゲージはふたりで1本を共有し、こちらのスーパーコンボゲージはつねに満タン
Ⓓオートマチック、EXプレイヤーは使用できない(殺意の波動に目覚めたリュウは、プレイヤーのみ使用可能)
Ⓔ対戦キャラクターの登場順は、アドン→サガット→ベガ→真・豪鬼



▲ゲージが減らないので、スーパーコンボもオリジナルコンボも使い放題だ。



▶ドラマチックバトルのエンディング。ふたりのバストアップが表示される。

●技の追加&バランス調整

いくつかの新技が登場したほか、『ストZERO2』からあった技のなかにも、性能が変わったものが多い(キャラクターごとのおもな変更点はP.47を参照)。

●オリジナルコンボ

発動コマンドが「ⓅⓅ+Ⓚ、またはⓅ+ⓀⓀ」から「強Ⓟ+強Ⓚ」になった。

●ZEROカウンター

スーパーコンボゲージ消費量が、1レベル分から1.5レベル分に増えた。

●対CPU戦

殺意リュウのストーリーが加わったことをのぞけば、『ストZERO2』と同じ。

CONSUMER VERSION

サターン版『ストリートファイターコレクション』

■5,800円　■'97年9月18日発売

『ストZERO2 ALPHA』の移植作『ストZERO2ダッシュ』と、『スパII』『スパIIX』を収録。『ストZERO2ダッシュ』は、ドラマチックバトルこそないものの、トレーニングモードが追加され、さらに、特殊な条件を満たせばバーサスモードでキャミィが使用できる特典つきだ。



▲『ストZERO』シリーズ初登場のキャミィ。

プレイステーション版『ストリートファイターコレクション』

■5,800円　■'97年10月23日発売

トレーニングモードがない点をのぞけば、SS版と同じ内容。『ストZERO2』の移植作品と同様、真・豪鬼が使用できるほか、必殺技のかわりにスーパーコンボを出せる「S-COMBOモード」というモードも収録されている。

サターン版『ストリートファイターZERO2ダッシュ』

■2,800円　■'98年11月19日発売

『ストリートファイターコレクション』のなかから、『ストZERO2ダッシュ』のみをサタコレ(廉価版シリーズ)で発売。ゲーム内容に変更はない。

SECRET FEATURE

●真・豪鬼モード

コイン投入後、中Ⓟ+中Ⓚを押したままスタートボタンを押すと、いきなり真・豪鬼と闘うことができる。



▲真・豪鬼を倒すと、それだけでエンディング。1戦しかできないモードなのだ。

●隠しカラーの選択

キャラクター選択画面でさくらにカーソルを合わせて、スタートボタンを5回押すと、通常のカラーリングよりカラフルな、隠しカラーのさくらを選択できる。ちなみに、中Ⓟか弱Ⓚで決定すれば、幻の「白ブルマーさくら」になるのだ。

Column

『ストZERO2 ALPHA』愛好者のつぶやき

『ストZERO2 ALPHA』は、前作のキャラクターの大半が弱くなっているため、不満を抱いた人もいるかもしれない。しかし、よくよくやりこんでみるとわかるが、実際には一部のキャラクターで顕著だった"理不尽な強さ"をていねいに取りのぞいており、ゲームバランスに関しては『ストZERO2』よりも上なのだ。『ストZERO2』の続編としてでなく、ひとつの独立した対戦格闘ゲームとして見れば、非常に"遊べる"ゲームと言えるだろう。さぁ、キミも武神無双連刈ばかり狙っているガイを倒しに行こうではないかっ!



▲大幅に弱体化した春麗とナッシュも、まだまだ十分闘える。

『ストZERO2』からのキャラクターの変更点

ここでは、ノーマルキャラクターが『ストZERO2』とくらべてどのように変わったのか、また、エクストラプレイヤーとノーマルキャラクターはどこがちがうのかを、簡単に紹介していく。

リュウ

強・波動拳にダウン効果がなくなったかわりに、ややスキが大きいながらもダウン効果を持つ灼熱波動拳が追加。

ケン

相手が近距離にいるときの立ち強Ⓚがひざ蹴りに変わり、また、LV3昇龍裂破の無敵時間が大幅に伸びた。

春麗

基本技、必殺技の多くが弱体化。気功拳も弾の射出後のスキが大きくなった(『ストII』服の春麗は変化なし)。

サガット

スーパーコンボゲージを1レベル分使ってタイガーブロウを強化する、アングリーチャージが加わった。

アドン

基本技の大半に、食らい判定が大きくなったり、攻撃速度が遅くなったりという調整がほどこされた。

バーディー

ブルホーンが、タメ時間に応じて攻撃力が増える技から、タメ時間に応じてヒット数が増加する技に変わった。

ガイ

ノーマルキャラクターで唯一、弱体化した点はなし。しかもLV3専用スーパーコンボ、武神無双連刈が追加された。

ソドム

ダウン回避技の一種であるテングウォーキングが、起き上がった瞬間などのリバーサル時にも出せるようになった。

ナッシュ

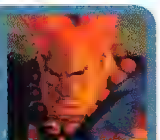
サマーソルトシェルの空中ガード不能時間がなくなったのに加え、ソニックブームのゲージ増加量が半分以下に。

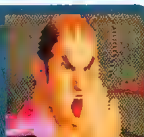
ローズ

しゃがみ弱Ⓟが連打しにくくなったものの、前進しながら攻撃するソウルピエーデという特殊技が追加された。

ベガ

Ⓟ ZEROカウンターの攻撃判定の出現が遅くなったうえ、LV1ニープレスナイトメアの無敵時間も短くなった。

豪鬼

5種類ある飛び道具のすべてと、いくつかの基本技が弱体化。剛発には攻撃能力が備わったが、実用性は低い。

ダン

8分の1の確率で白く光っていた(=無敵状態になった)晃龍拳が、攻撃回数に応じて光るようになった。

ダルシム

『スパIIX』のヨガインフェルノの再現版とも言えるスーパーコンボ、ヨガテンペストが新たに追加された。

ザンギエフ

スクリューパイルドライバーの投げ間合いが広がったが、相手の起き上がった直後などを投げるのは不可能に。

元

喪流のジャンプは速度が速くなり、飛距離も伸びた。また、逆龍を連続ヒットさせることが簡単になった。

ロレント

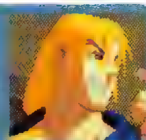
オリジナルコンボ中にハイジャンプ攻撃を連発しても、前作のような大ダメージを与えることはできなくなった。

さくら

➡+中Ⓚの動作は少し遅くなったが、飛び道具の上でバウンドできる必殺技、さくら落としが追加された。

EXリュウ

空中竜巻旋風脚などがないかわりに、弱Ⓚをキャンセルして強Ⓟを出す「同時押しスペシャル」が使用可能。

EXケン

昇龍拳は強で出しても相手が燃えないが、動作が全体的に少し速い。前方転身、空中投げなどは使用不可。

EX春麗

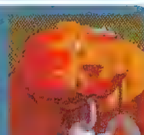
天昇脚と気功拳がなく、旋円蹴のコマンドが⬇タメ⬆+Ⓚになっている。立ち中Ⓟの動作スピードが速いのも特徴。

EXサガット

タイガーショットの攻撃動作が速いほか、タイガークラッシュのコマンドが『ストII』時代の⬇↘➡↗+Ⓚにもどっている。

EXベガ

ダブルニープレスは、攻撃後のスキが少ない。また、サイコクラッシャーを通常の必殺技として使うことが可能。

EXダルシム

ドリルキックは降下角度が1種類しかないが、低空で出せる。なお、ヨガフレイムのコマンドは⬅↙⬇↘➡+Ⓟだ。

EXザンギエフ

スクリューパイルドライバーに弱中強の差がなく、ノーマル版における、弱の投げ間合いと強の攻撃力を併せ持つ。

CPU専用キャラクター
(PS、SS版のみ使用可能)

真・豪鬼

飛び道具の攻撃力が低下したほかは、ほぼ変化なし。相変わらず驚異の強さ。

殺意の波動に目覚めたリュウ

阿修羅閃空と瞬獄殺の性能は豪鬼のものにおとる。ノーマル・リュウと同様、波動拳を主体にした闘いかたが有効だ。

乱入戦前(vs さくら)


さくら「ハァ、ハァ……やっとつかまえ………あれ? あなたは……?」
殺意リュウ「………………」
さくら「あなた、あの時のあの人じゃない……どうして!?」
殺意リュウ「我が道をはばむ者……容赦なし!!」

8人目対戦前(vs 豪鬼)

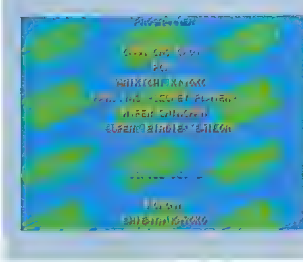
豪鬼「! ……ほう、小僧にしてはなかなかの眼だ……」
殺意リュウ「……ゴウキ…………師の……ゴウケン師匠の敵……!」
豪鬼「フン、しょせんは未熟者か。その程度のこざかしい殺意で我にかなうと思うてか!」

エンディング

ゴウキを倒し、その拳を赤く染めたリュウ。
その後、彼の行方は知れない。
リュウがまとっていたのは、
真の『殺意の波動』だったのか?
ゴウキの念を受け継ぎ、
『拳を極めし者』として生きるのか?
再び彼が我々の前に姿を見せる時、
その答えが示されるであろう。
業深き拳の行き着く先は、
終末か、それとも……

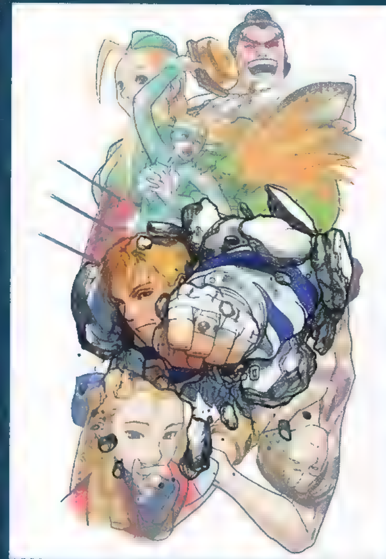
スタッフロール

バックに「ALPHA」のロゴが加わっていることをのぞけば『ストZERO2』と同じ。ちなみに、真・豪鬼モードではバックが豪鬼のグラフィックになる。



ストリートファイターZERO3

発売日●'98年7月
基　板●CP-システムⅡ



STORY

真の格闘家を目指す男、リュウ。内なる力"殺意の波動"は彼に何をもたらすのか。その答えを求め、宿敵を求め、リュウは旅立つ。――そんな彼の姿が、強い格闘家の"身体"を求めるベガの目に映っていた。ベガの真の目的は？　そして"サイコドライブ"とは――？

総勢28人という圧倒的なボリュームと、カプコン2D対戦格闘初となる時限式の隠しモード満載で送る、『ストZERO』シリーズの集大成的作品。前作までのシステムが大幅に変更され、新たな要素も多数盛りこまれている。なかでもISMセレクトは、より自分の好みやスタイルに合ったプレイを可能にした。

GAME SYSTEM

『ストZERO2 ALPHA』から、以下のシステムが追加・変更になっている。

●新キャラクターの追加

『ストⅡ』のブランカ、エドモンド本田、バルログ、『スパⅡ』のキャミィ、『ファイナルファイト』のコーディー、コミック「さくら がんばる!」に登場したかりん、そしてオリジナルキャラクターのレインボー・ミカが加わった。

●ISM(イズム)セレクト

「ISM」はキャラクターの戦闘スタイルや特性を表しており、各キャラクターごとにX、Z、Vの3種類が用意されている。それぞれのISMのちがいをまとめてみたのが下表。ほかにも、V-ISMでのみ必殺技キャンセル可能な基本技があったり、X-ISMには同時押しキャンセル(→P.19)があるなどのちがいが存在する。

■ISMごとのちがい

内容	X-ISM	Z-ISM	V-ISM
移動スピード	Z-ISMより速い	前作と同じ	X-ISMより速い
地上基本技	間合いで変化	間合いで変化	レバー入力で変化
スーパーコンボゲージの増加量	Z-ISMの1.5～2倍	標準	Z-ISMの1.5～2倍
スーパーコンボ	1種類	2～4種類(レベル選択可能)	×
オリジナルコンボ	×	×	○
ZEROカウンター	×	○	○
ZEROカウンターのゲージ消費量	――	最大値の3分の1	最大値の2分の1
空中ガード	×	○	○
地上受け身	×	○	○
与えるダメージ(通常)	Z-ISMの1.2倍	標準	Z-ISMの0.8倍
与えるダメージ(ケズリ)	Z-ISMの2.0倍	標準	Z-ISMの0.5倍
受けるダメージ(通常)	Z-ISMの1.1倍	標準	標準
受けるダメージ(ケズリ)	Z-ISMの2.0倍	標準	Z-ISMの0.5倍
ガードパワーゲージ	Z-ISMより1目盛り多い	標準	標準

※○……使用可能、×……使用不可

●空中コンボ

前作では、攻撃を受けて吹き飛んでいるキャラクターには特定の技しか当たらなかったが、本作ではどんな技でも追撃できる。そのため、さまざまな状況で空中の相手に対する連続技を狙えるようになった。

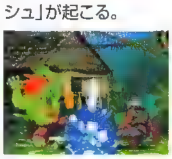
●空中受け身

空中コンボに対抗するシステム。相手の攻撃で吹き飛ばされたときにⓅボタンを複数同時押しすると、空中で体勢を立て直す「空中受け身」が行なえる。空中受け身は、動作のはじめに無敵時間があるが、相手の技の動作が終わっていなければ使用できない。また、空中受け身はレバーの入力方向によって3種類あり、それぞれ以下のような特徴を持つ。

空中受け身の種類	特徴
前方空中受け身	すぐに反撃を行なえる 間合いが離れにくい
中立空中受け身	すぐに着地できる 追撃をかわしやすい
後方空中受け身	無敵時間が長い 低空でも使用可能

●ガードクラッシュ

攻撃をガードするたびに、ガードパワーゲージが減っていく(時間の経過とともに少しずつ回復)。ゲージの残量がゼロになるとガードがくずされ、しばらく無防備状態になってしまう「ガードクラッシュ」が起こる。


◀ガードクラッシュすると、ガードパワーゲージの上限も減ってしまう。

●カウンターヒット

相手の技の動作開始から、攻撃判定が消えるまでにこちらの攻撃をヒットさせると、「カウンターヒット」が発生。カウンターヒットした技は、ダメージとのけぞり時間が増加する。



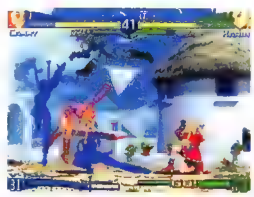
◀地上で強攻撃がカウンターヒットすると、相手が吹き飛ぶ。

●ダメージ軽減

攻撃を食らう瞬間にレバーかボタンを入力すると、受けるダメージを減らせる。

●オリジナルコンボ

本作のオリジナルコンボは「分身が本体の動きをトレースする形態」になり、コマンドが「同じ強さのⓅⓀ同時押し」に変わった。分身と本体の動きの時間差は、ボタンの強弱によって決まる(弱は短く、強は長い)。また、技の動作速度は基本的に通常時と変わらなくなったが、フォロースルーをキャンセルできる点は前作と同じだ。


◀オリジナルコンボ発動中にも、ジャンプや通常投げが使用できるようになった。

●地上受け身

前作までのダウン回避技。コマンドが「Ⓚボタン複数同時押し」に変更された。レバーを前方に入れることで少しだけ移動距離を伸ばせるようになったが、その場ですぐ起き上がること(前作での弱・ダウン回避技)は不可能に。

●投げ技

通常投げのコマンドが「⬅or➡+ⓅⓅ(orⓀⓀ)」に変わり、相手を投げるまでの予備動作と、投げ失敗ポーズが追加された。また、すべてのキャラクターが空中投げを使えるようになった。

●ZEROカウンター

コマンドが「地上でのガード硬直中に➡+同じ強さのⓅⓀ同時押し」に変更された。なお、スーパーコンボゲージの消費量は『ストZERO2』と同じだが、使うたびにガードパワーゲージの上限&残量が1目盛り分ずつ減ってしまう。

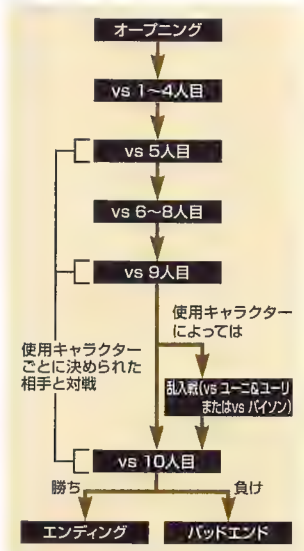
●スーパーコンボ

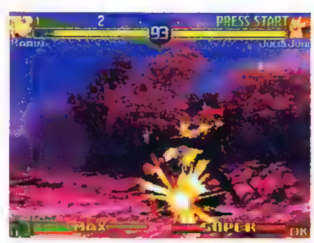
スーパーコンボのレベルの指定方法が、同時押しするボタンの数から、LV1なら弱、LV2なら中、というようにボタンの強弱に変わった。

●対CPU戦

本作の対CPU戦は基本的に10人のキャラクターと闘うが、使用するキャラクターごとに5人目、9人目、10人目(最終戦)の相手が固定されている。また、使用キャラクターが春麗、バーディー、ローズ、ダン、ダルシム、ロレント、ブランカ、キャミィ、R.ミカ、かりんの場合は、9人目と10人目のあいだにかならず、ユーニ&ユーリ、またはバイソンと闘う「乱入戦」が挿入されるのだ。なお、10人目のキャラクターに負けると、バッドエンドになってしまう(→P.71)。

■対CPU戦の流れ(同キャラ対戦:なし)





▲vs ユーニ&ユーリは1対2の変則バトル。いわゆる「逆ドラマチックバトル」だ。左右からはさみこまれるとマズイ。

SECRET FEATURE

●バイソン、ユーニ、ユーリを使用する

以下の手順を踏むと、対CPU戦に登場する3人のキャラクターが使用可能になる。

❶ゲームを約15日以上稼働させる(タイトル画面のバックが黄色から薄い赤色に変わる)
❷キャラクター選択画面で、カーソルをかりんに合わせたまま1秒以上止めたあと、ルーレットに合わせる。そして……
バイソン:スタートボタンを押しながら決定
ユーニ:レバーを⬅or➡(画面外側方向)に入れながら決定
ユーリ:レバーを⬆or⬇(画面外側方向)に入れながら決定

●隠しモードでプレイする

本作には、各キャラクターの使用できるシステムや攻撃力などが変わる隠しモードがある。それぞれのモードへの入りかたと特徴は以下のとおり。

【クラシカルモード】
❶ゲームを約30日以上稼働させる(タイトル画面のバックが薄い緑色に変わる)
❷強Ⓟ+強Ⓚを押しながらゲームをスタートし、キャラクターを選択する

クラシカルモードは、X、Z、Vといった通常のISM選択ができない、隠しISMとも言うべきモード。クラシカルモードのキャラクターは、攻撃力、移動速度などの基本能力こそX-ISMと同じだが、スーパーコンボ、空中受け身は使用不可能。反面、ガードパワーゲージがないために絶対にガードクラッシュせず、また、吹き飛び中の食らい判定が通常より早く消えるので、空中コンボを食らいにくいという長所もある。



◀空中コンボは食らわないが、受け身がないため起き上がりを攻められやすい。

【マジ(本気)モード】
❶ゲームを約50日以上稼働させる(タイトル画面のバックが薄い青色に変わる)
❷中Ⓟ+中Ⓚを押しながらゲームをスタートし、キャラクターを選択する

マジモードに入ると、画面下にL.O.(Limiter Offの略称)のワクが出現し、マジモードを利用している側にはONの文字が表示される。マジモードのキャラクターは、自分の技の攻撃力が高くなるが、それ以上に受けるダメージも増加。しかも相手に1本取られるだけで負けとなるため、一方的に不利になってしまうのだ。なお、このモードは対2P戦か対CPU戦の設定が1本勝負だと使用できない。



◀受けるダメージのほうが大きくなる。「マジ?」と言いたくなるモードだ。

●サバイバルモード

ゲームを約150日以上稼働させた基板で、Ⓟボタン3つを押しながらゲームをスタートすると、全28キャラクターとの勝ち抜き戦「サバイバルモード」がプレイできる。サバイバルモードのシステムは以下のとおり。

Ⓐ全27ステージで、1ステージ1ラウンド
Ⓑ体力ゲージは持ち越し(ラウンドごとに少しずつ回復)。スーパーコンボゲージはラウンドごとに満タンになる
Ⓒコンティニューは不可
Ⓓ対戦キャラクターの登場順は、ケン→ナッシュ→R.ミカ→ダルシム→バーディー→春麗→E.本田→さくら→ガイ→ソドム→コーディー→ザンギエフ→ユーニ&ユーリ→アドン→かりん→ダン→キャミィ→ローズ→ロレント→ブランカ→リュウ→元→豪鬼→バイソン→バルログ→サガット→ベガ

●ドラマチックバトル

ゲームを約150日以上稼働させた基板で、Ⓚボタン3つを押しながらゲームをスタートすると、2対1でCPUキャラクターと闘う「ドラマチックバトル」がプレイできる。ドラマチックバトルのシステムは以下のとおり。

Ⓐ全6ステージで、ラウンド数は通常の対CPU戦と同じ
Ⓑ1人プレイ時は、選んだキャラクターに応じたCPUキャラクターがパートナーになる(下表の組み合わせで決定)

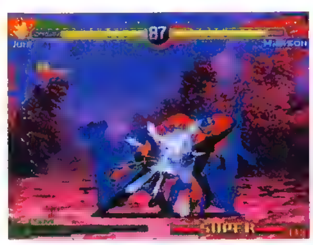
キャラクターの組み合わせ

リュウ	ケン	ベガ	キャミィ
春麗	ナッシュ	豪鬼	元
サガット	アドン	ダン	ブランカ
バーディー	バイソン	ザンギエフ	R.ミカ
ガイ	コーディー	ロレント	バルログ
ソドム	E.本田	さくら	かりん
ローズ	ダルシム	ユーニ	ユーリ

Ⓒ体力ゲージはキャラクターごとに個別で、スーパーコンボゲージは共有
Ⓓ対戦キャラクターの登場順は、アドン→豪鬼→バイソン→バルログ→サガット→ベガ

なお、ユーニ&ユーリのコンビでドラマチックバトルをプレイした場合、乱入戦でCPUユーニ&ユーリが使ってくる技を、以下のコマンドで使用することが可能だ。

	ユーニ&ユーリ専用技	コマンド
	サイコチャージα(ユーリ)	ⓀⓀⓀ
	サイコチャージβ(ユーニ)	ⓅⓅⓅ
スーパーコンボ Z-ISM専用	サイコローリング	⬇↘➡⬇↘➡+Ⓟ
	デスクロスダンシング	弱Ⓟ、弱Ⓟ、➡、弱Ⓚ、強Ⓟ(LV3専用)



▲スーパーコンボはふたりが同時に攻撃する技。コマンド入力はどちらのキャラクターでもできるが、両者が地上にいないとキマらない。

●ファイナルバトル

ゲームを約150日稼働させた基板で、ISM選択時に「スタートボタン+弱Ⓟ+中Ⓚ+強Ⓟ」を押しつづけると、いきなり10人目(最終ボス)と闘える。勝つとエンディング、負けるとバッドエンドだ。

●乱入者向けメッセージの表示

対CPU戦で、各ステージの開始前からスタートボタン+いずれかのボタンを押しつづけていると、乱入者向けのメッセージを表示させることが可能。その内容は、押したボタンの種類によって下表のようになっている。

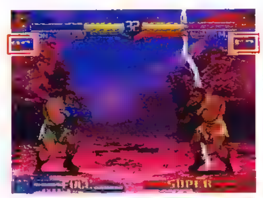
押したボタン	メッセージ
なし	挑戦者求む!!
弱Ⓟ	初心者です
弱Ⓚ	お手やわらかに
中Ⓟ	ドンとこい!!
中Ⓚ	魂を見せてくれ!
強Ⓟ	かかってきなさい
強Ⓚ	私を倒してみろ!



◀このメッセージ・コマンドを知っている人に、初心者はあまりいない(たぶん)。

●ターンパンチの段階を表示させる

使用キャラクターがバイソンのときに、ラウンド開始前から強Ⓟ+弱Ⓚを押しつづけていると、プレイ中に自分がタメているターンパンチが、何段階目なのかが表示されるようになる。



◀ターンパンチのタメ段階が、Ⓟ版なら赤色、Ⓚ版なら青色で表示される。

●勝利ポーズを選択する

相手を倒したあとに、スタートボタン以外のボタンをどれかひとつだけ押していると、押したボタンに対応した勝利ポーズをとることができる。

CONSUMER VERSION

プレイステーション版『ストリートファイターZERO3』

■5,800円 ■'98年12月23日発売

アーケード版をほぼ忠実に移植した内容に加え、『ストⅡ』シリーズでおなじみのディージェイ、フェイロン、ガイルなどが使える豪華版。ワールドツアーモードが追加されたほか、ポケットステーションにも対応している。

ドリームキャスト版『ストリートファイターZERO3 ~サイキョー流道場』

■5,800円 ■'99年7月8日発売

PS版とほぼ同様の要素に加え、ネットワークを利用して段位認定戦に挑戦することなどができる。また、対CPU戦の最終ボスであるファイナルベガを使用可能。

ドリームキャスト版(D-DIRECT専売)『ストリートファイターZERO3 ~サイキョー流道場 for Matching Service』

■価格未定 ■2000年発売予定

「マッチングサービス」によりネットワーク対戦が可能なのが特徴。

サターン版『ストリートファイターZERO3』

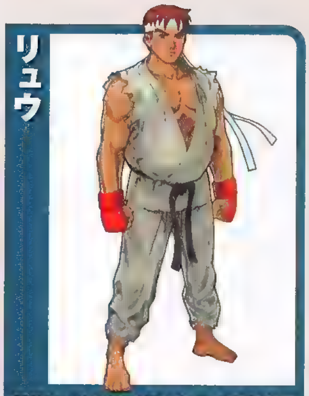
■5,800円(4メガ拡張RAM同梱版:7,800円) ■'99年8月5日発売

4メガ拡張RAMカートリッジ専用。ネットワークに対応していないことをのぞけば、DC版とほぼ同じ内容。

Column シークレット解禁コマンド

隠しキャラクター、クラシカルモード、マジモード、サバイバルモード、ドラマチックバトル、ファイナルバトルは、いずれも基板が一定期間以上稼働していなければ利用できない。しかし、テストモード中の特定の項目でコマンドを入力すれば、稼働日数の少ない基板でも隠しキャラクターやクラシカルモード、マジモードが解禁されるのだ(下表参照)。なお、隠しキャラクターや隠しモードは、解禁後に最低一度はスタートボタンを約1秒間押しっぱなしにしてゲームをはじめなければ、実際にプレイ可能にはならない(これは基板の稼働時間によって各要素が出現したときも同様)。

モード	入力する項目	隠しキャラクター解禁コマンド	入力成功のメッセージ
隠しキャラクター	入力テスト	弱Ⓟ、弱Ⓟ、➡、弱Ⓚ、強Ⓟ(すべて1P)	HERE COME NEW CHALLENGERS
クラシカルモード	カラーテスト	1P弱Ⓚ、2P強Ⓚ、1P中Ⓟ、2P中Ⓟ、1P⬆	TRADITIONAL FIGHT BEGINS
マジモード	ゲームデータ	2P➡、2P⬇、1P⬅、2P強Ⓚ、1P➡、1P⬇、2P弱Ⓟ、1P⬆	ENJOY NEW FIGHTING STYLE



連続ヒットするようになった竜巻旋風脚は、相手を気絶させやすい。それを組みこんだ連続技が効果的だ。

オープニング

真の格闘家を目指す男……リュウ。内なる力『殺意の波動』は彼の胸中になにをもたらすのか。答えを求め、宿敵を求め、リュウの旅は続く……。

5人目対戦前（vs ローズ）

ローズ「リュウ……今のままでは、あなたはあの男に勝てない。いいえ……勝負には勝ててもあなたの魂は奪われてしまうわ」
リュウ「!? 何だ、あんたは？ あの男とは、いったい……？」
ローズ「さあ、私と戦いなさい……そして私を、倒してみなさい！」

5人目対戦後（vs ローズ）

ローズ「拳に込めるのは『力』じゃない、あなたの『魂』……。真の格闘家を目指すということは、その意味を探るということ。答えは探して見つけるものじゃない、あなたが……『魂』が作るもの。あの男と向かい合っても……そのことを、忘れてはダメよ」

9人目対戦前（vs ケン）

ケン「リュウ……俺と勝負だ……最強は俺だ……お前なんかじゃない……！」
リュウ「……ケン？ どうした？ その目……何があった！？」
ケン「うるさいっ!! いつもの俺と思うな、いくぞ！」

10人目対戦前（vs ベガ）

リュウ「ケン!! !? お前は！？」
ベガ「フハハハハハ!! さすがはリュウ！ケンという男……よほどお前に置いていかれるのが恐かったようだ。このベガ様が少し力を与えただけで焦りを抑えきれなくなったわ！」
リュウ「……なんだと!?」
ベガ「さあ、こんどはキサマの番だ。我がサイコパワーの洗礼で、黒き本性、引き出してくれる！」

エンディング



リュウ「ローズが言っていた『あの男』……こいつのことなのか？ は、何だ!?」
ベガ「フゥゥハァァハァァハァァアア!! リュウウウウウウウウウ!!!! 貴様は我が次の肉体……次の『ベガ』になるべき体ァ！ たとえこの身が滅してもォォォ!! わが魂はあああぁぁあああ!! 死ィィィなァァァんんんんッッ!!」





リュウ「グ……グァァァアアアア!!!」



春麗「こちらICPO特別捜査官、春麗！ 現在ベガが居ると思われる地点に異常なエネルギーの増大を確認！ 何が起こってるの!?」



ナッシュ「俺にもわからん！ だがレーダーから目を離すな！ やっと追いつめたんだ……逃がしてたまるか！」



リュウ「グォォォオオオォォォォオオオ……!!!(……これが……俺の本性？ 沸き上がる力……何もかも壊したくなる力……ゴウキの言う……殺意の波動……答えは……ベガと…………同じ……!?)」



サガット「俺はいつでもお前の挑戦を受ける！」



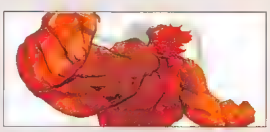
ローズ「あの男と戦うときも……忘れないで！」



春麗「次に会うときはもっと強くなる……でしょ？」



さくら「また……戦ってくれますよね？」



豪鬼「うぬの力……目覚めさせてみい！」



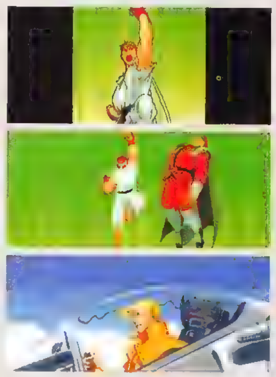
ケン「リュウ！ もう一回……勝負だ!!」



リュウ「…………!! うぉぉぉおおおお——ーーッッ!!」



ベガ「なぜだ……？ 悪そのものといえる黒き力……その身に宿しながら……わが支配を退けるというのか……バカな……バカな……バァァァカァァなあああぁぁぁ!!」



ナッシュ「……なに？ 消えただと？ まだヤツの……シャドルーの基地は無事のようだが……？」
春麗「どうやらベガは基地の中にはいないみたいね。何にしろ、今がチャンスよ！ ナッシュ、頼んだわ！」
ナッシュ「わかった！ 2時間後、そっちに戻る！ ……さあ！ 大掃除といくか！」



2日後
ケン「もう行くのか、リュウ。今回はおまえに借りばかり作っちまったな……」
リュウ「ああ……気にするな。俺は今……ものすごくワクワクしてるんだ。知り尽くしたと思っていても、まだまだ知らないことばかり。進めば進むほど……格闘ってやつは恐ろしい。そして……面白い！」
ケン「ハハッ！ あいかわらずクサいセリフだな。忘れるなよ！ 次は俺が、貸しを作る番だぜ！」





波動拳のスキが大きくなったため、跳ばせて落とす戦法より、足技を駆使してガードクラッシュを狙うのが基本。

オープニング

リュウの永遠のライバル、ケン・マスターズ……。手にした『全米格闘王』の名声は恥じることない格闘家の証……。ならば何故、友の背中は己の心をはやらせるのか……？ 彼は歩きはじめた、答えは烈火をまとう、拳の先にあると……。

5人目対戦前（vs かりん）

かりん「ずいぶんとお悩みのようですわね、ケン・マスターズさん」
ケン「久しぶりだなお嬢様……悪いが今は腕試しって気分じゃないんだ」
かりん「全米格闘王の言葉とはとても思えませんわね……。わたくしが目を覚まさせてさし上げますわ!!」

5人目対戦後（vs かりん）

かりん「さ、さすがですわね……。二度もこの身を伏されるとは……」
ケン「ところで……どうしているんだい、お嬢様のライバルの方は……？」
かりん「再び拳を交えたとき、その闘いをお互い価値あるものと感じ合いたい。だから、こうしてわたくしは自分の強さを磨いています……。さくらさんも同じだと思いますわよ、きっと……」
ケン「その闘いを価値あるものと感じ合うため……か……」

9人目対戦前（vs さくら）

さくら「ケンさん！ あたしと戦ってください！」
ケン「それはいいけど……きみの相手はリュウじゃないのか？」
さくら「もちろんリュウさんとも戦いたいけど……。……確かめてみたいんです！ あれからどれだけ強くなったのか。ケンさんが、そして……あたし自身が!!」

9人目対戦後（vs さくら）

さくら「ケンさん！ ありがとうございました!! 強い人と闘ってると、あたし、いつも思うんです！ 今こうして闘っていられる……ただそれだけで、素晴らしいって！」
ケン「そうか……そうだったよな。俺は何を焦ってたんだろう……。『あいつ』と闘える……ただ、それだけでいいじゃないか。目が覚めたよ！ こっちこそありがとう……さくらちゃん！」

10人目対戦前（vs ベガ）

ベガ「ケン・マスターズ……。リュウと同門の全米格闘王か……」
ケン「何者だ、あんた!!」
ベガ「あの男との差、いかほどのものか、このベガが見定めてやろう!!」
ケン「悪いが、俺はあいつとは違う……。俺は俺のやり方であんたをブッ倒してやるぜ！」

エンディング



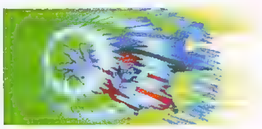
ケン「ハアッ、ハアッ……まったくタフな野郎だな……。いい加減、疲れちまったぜ……」



ベガ「フッハッハッハッハッハッ！」



ベガ「ならば、今すぐ楽にしてやろう……。我がサイコパワーを受け入れよ！　さすれば、疲れも痛みも知らぬ体となるわ！」



ベガ「ヌゥウゥゥーーーーン！！」



ケン「……決めるぜ、最後の一撃。あいつと共に修行したこの技で！」





ケン「昇……龍……拳……ッ！！」



ベガ「まさか……こ……このベガがぁぁ……っ！！」



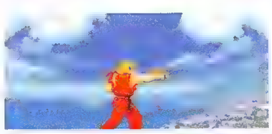
ベガ「グゥハァァァァァーーーーッ！！！」



ケン「へへへ……どうだい、俺の昇龍拳は……？　あいつのとは違って天にも昇る気分だろ？」



ナッシュ「なにっ……！！　サイコエネルギーの反応が消えた！　何が起こったんだ！？　まさか、ヤツは……」



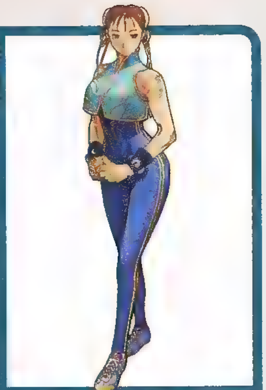
ケン「待っていろ、リュウ……もう、今までの俺とは違う……。俺は俺のやり方で自分の強さを確かめ……そして、自分の強さに磨きをかけていく……！」



ケン「次にお前と拳を交えたとき、その一瞬一瞬を……何よりも、価値あるものと感じ合えるようにな！」



春麗



すばやい動きとリーチの長いしゃがみ中Ⓚが生命線であることには変化なし。ISMごとに有効な対空技が異なる。

オープニング

ICPOシャドルー特別捜査官、春麗……。シャドルーに上層部を押さえられ、事実上、捜査班が無力化された今、彼女は、同じくシャドルーを追うナッシュという協力者を得て、独自にベガに迫ろうとしていた……。

5人目対戦前（vs バーディー）

春麗「ちょっといいかしら？　……ミスター・バーディー？」
バーディー「あんだぁ？　インターポール様が何の用だ？」
春麗「あなたがすでにシャドルー隊員だということは調査済みよ。さ……ベガの居場所を言いなさい！」
バーディー「へッへッへ……言わないときはどォォーしてくれるんだァァ？」

5人目対戦後（vs バーディー）

春麗「……ま、こうなるワケね！　しゃべる気になったかしら？」
バーディー「ヂ……ヂグジョォォオオ！！　言わねえぞ！　タイランドの地下基地は後で俺様が乗っ取り……。……あ！」
春麗「ご協力感謝するわ……ミスター！」

9人目対戦前（vs キャミィ）

春麗「……！？　あなたは！？」
キャミィ「……きて……は……ダメ……ベガさ……まの……ために……わたし……たち……は生まれ……た……うぅっ！！」
春麗「どうしたの……！？　大丈夫……！？」
キャミィ「イヤ……コロス……おま……えを、コワ……イ……コ……ロ……ス！！」

乱入戦前（vs ユーニ＆ユーリ）

ベガ「フン……やはり問題ありか。余計な自我が目覚めよったわ」
春麗「ベガ！！　こんな幼い子供を……！！」
ベガ「あわてるな……まだショーは途中だぞ。さあ……少し相手をしてやれ！」

10人目対戦前（vs ベガ）

春麗「罪のない……子供たちを……こんなことって……。もう……許さないわ……！！　ベガ！！！」
ベガ「フッハハハハ！　楽しませてくれる！　よかろう……お前も我が力の実験台になる資格をやろう！！」

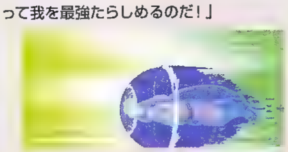
エンディング



春麗「麻薬密売および兵器不法所持、製造、……容疑は山ほどあるわ！　あなたを逮捕……あっ！？」
ベガ「フッハッハッハッハッ！！　我が身は不死身！　弱者が我を憎み、恐れる限り、我の命は永遠に尽きぬ……！　そろそろ……ゴミどもには消えてもらう時がきた」



ベガ「世界中の……すべての弱者に等しく我が恐怖を授ける。そして……絶望の叫びによって我を最強たらしめるのだ！」



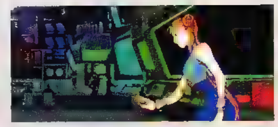
ベガ「ムアーーーーッハッハッハァァ！！」



ナッシュ「春麗！　聞こえるか！　こちらナッシュ！　どうやら……最悪の事態になっちまったようだ。ヤツはサイコパワーで大都市を消し去るつもりだ……。俺はなんとかヤツを追う……君は地下基地に潜入してヤツを止める手段を探してくれっ！」



春麗「シャドルーの最重要施設と呼ばれるここなら、何か方法があるはず……。何か……、何かベガを食い止める手段があるはずよ……」

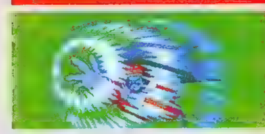


春麗「こ、これはシャドルーの新兵器！？　……使えるかもしれない！」

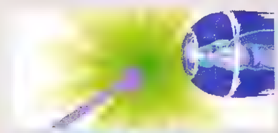








ベガ「ムアーーーーーッハッハッハァァ！　滅びよ！！　弱者ども！！　ナァニィィィィイイッ……！！！」





ベガ「バカな……バカな……バァァァカァァァなぁぁぁぁああああ！！」

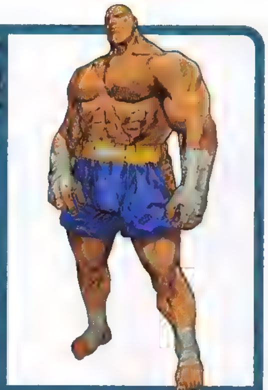


ナッシュ「春麗、聞こえるか！？　こちらナッシュ！　やった……！　やったぞ……！！　あの爆発ではヤツとて生きてはいまい……。俺たちは……ついにヤツを仕留めたんだ……！！」



春麗「大丈夫？」
キャミィ「……う……。あ……あたし……どうしたの？」
春麗「もう心配ないわ。悪夢は去った……はず。でも……あたしの仕事はまだ終わっていない。ベガのような悪を二度とはびこらせないために……私の闘いは続くわ……そう……まだ、はじまったばかり……」





サガット

X-ISMは必殺技がほかとちがうが、戦法はほぼ同じ。攻撃を的確にヒットさせれば、高い攻撃力が活かせる。

オープニング

ムエタイ界の帝王、サガット。リュウから受けた敗北の印、胸の昇龍拳のキズ。怒りと復しゅうの拳でリュウとの再戦を求めるが……憎しみが生む力には限界があることに気づき始める。

5人目対戦前（vs ダン）

ダン「サガットォォォオオオ！！　オヤジのカタキィィィイイイ！！　聞かなくても解ってるだろうが教えてやる！！　俺はダン！　最強の格闘家！　恨みの拳、受けてみやがれ！！」

5人目対戦後（vs ダン）

ダン「ナゼだぁぁ!?　俺様のサイキョーパワーが通じねぇ……！　もう……もう一回……勝負……だ……」
サガット「……まるで……昔のオレのような醜態……。やはり……憎しみだけでは勝つことはできぬ……」

9人目対戦前（vs リュウ）

サガット「!！ ベガ……リュウに何をした？」
ベガ「フフフ……どうした？　お前の望みどおりの状況だぞ。サイコパワーを受けて、より強くなったリュウだ。お前の相手にとって不足はあるまい？」

10人目対戦前（vs ベガ）

サガット「こんなことをして……オレが喜ぶとでも思ったか！　オレの倒すべき相手は真の強さを引き出したリュウ……。キサマの汚らしい手助けなど要らぬわ！！」
ベガ「フ……サガット……やはりお前も二流格闘家だったか。つまらぬプライド……勝利の真の価値を計るには不要。解らせてやろう、お前の甘さをな！！」

エンディング



ベガ「フハハハハ……！　我が体は滅んでも……悪の力……サイコパワーは死なん！　リュウの中に眠る力こそサイコパワーの究極理想形！　見よ！！」





リュウ「グ　オ　オ　オ　オ　オ　…　…」



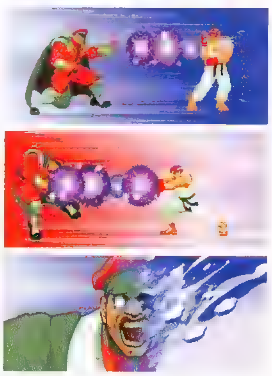
ベガ「我がサイコパワーに屈したとき……リュウの肉体は我が物となる！　サガット！その後にゆっくりお前を始末してやるぞ！！フハハハハハァァァ!！」



サガット「……リュウよ、貴様の力はそんなものか？　おまえはオレの宿敵……！　くだらぬまやかしに屈するな！　どうした！！　リュウ!！」



リュウ「………………!！　サガットォォォォオオオ!！」



ベガ「バカな……あれだけの力を……制御できるはずがない……サイコパワーは……絶……対……ふめ……つ……」



ベガ「グ　ゥ　オ　ァ　ア　ア　……!！」



サガット「リュウよ……貴様に言っておく。あれしきの力に屈するようでは、まだまだ未熟。お前を倒すために鍛えてきたこの拳……あずけるわけにはいかん」



アドン

相手にマトをしぼらせない攻撃が身上。X-ISMはジャンプⓀの軌道が変化するため、ひと味ちがった攻めが展開できる。

オープニング

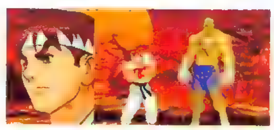
師サガットを倒し、ムエタイの神を名乗る男、アドン。ただ一つ彼の心をとらえて離さない事があった。「殺意の波動」……未知なる力にムエタイは無敵でいられるのか？

5人目対戦前（vs ケン）

ケン「あんた……たしかサガットの一番弟子の……」
アドン「黙れ……！　ヤツはすでに俺の師ではない！　ケン……貴様も背に「天」の字を背負った男と同門なのだろう？　ならばこの俺に……あの技を見せてみろ！！」

5人目対戦後（vs ケン）

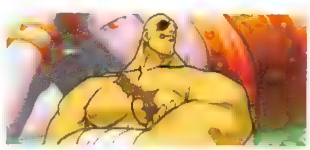
アドン「期待外れだな……！　格闘王などとよくもほざける……！　ヤツの力……あの一瞬の連撃！　必ず見切ってやる！　そして……ムエタイこそ最強だと思い知らせてやるッ！」



リュウ「ああ……そうだな。だが俺は……超えてやる。俺の中にどんな力が眠っていようと、この道を進むと決めた以上……戻ることも、止まることもしない。サガット……待っていろ。お前を倒す拳……作り上げる日まで」



サガット「何故だ……帝王とまでうたわれ怖れるものなどなかった俺が、ヤツの強さに震え……ヤツの強さを楽しんでいる……。フッ……リュウ、おまえはオレが倒すべき男……我が必殺の一撃を放つにふさわしい唯一の男でありつづけろ。待っているぞ……。次の戦いは、誰にも邪魔させぬ！」



9人目対戦前（vs ローズ）

ローズ「力は人をとりこにし……人を滅ぼす……。あなたは気づかないの？　目指しているものが何なのか……」
アドン「破滅……とでも言いたいのだろう？全て承知のうえ！　ムエタイとは……キサマらの常識をはるかに超えているのだ！！」

10人目対戦前（vs ベガ）

ベガ「ククク……見違えたぞアドン！　サガットを倒しただけのことはある。多少、貴様の実力を軽んじておったようだ……」
アドン「キサマなどに用はない！　俺の興味は「あの力」だけだ……」
ベガ「「瞬獄殺」か？」
アドン「!！　……なぜそれを！！」
ベガ「あの程度の技で何が得られる？　特別に、キサマに教えてやろう……サイコパワーの絶対価値をな！！」

エンディング



ベガ「それで終わりか、アドン……。フッフッフッ…………フッハッハッハッハッ…………!」



ベガ「何度倒されようとサイコパワーに敗北はない……」



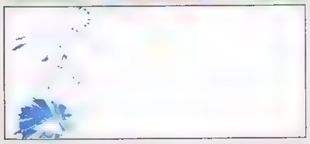
ベガ「サイコクラッシャアアアーーーッ!！」



ベガ「このベガが怖れるものなど何も無い……「死」すらも、だ！！」







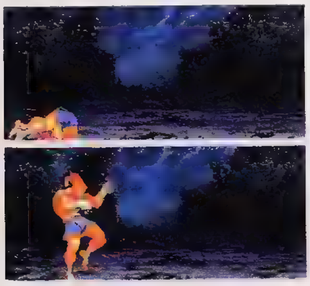
ベガ「!?」



ベガ「……バカな!! 貴様は……貴様は……サイコパワーには勝てないはず……!?」



ベガ「バ……バ……バァァァアアカァなぁぁぁぁ!!」



アドン「ぐ………」



アドン「……やはり……「天」の男か……。死をも克服するサイコパワーを一瞬にして……! あの力……我が物に……新たなムエタイの神話のために……」



バーディー



打撃技と投げの2択攻撃が持ち味なのはこれまでどおり。2種類ある突進技は、状況に応じて使いわけることが大事だ。

オープニング

腕を買われシャドルーの一員となった無頼漢、バーディー。しかし組織の仕事をこなす訳でなく、ゴロツキ同然の毎日。ベガを倒し、シャドルーを手に入れるべく、仕入れた情報……。その中にあったキーワード……それは「サイコドライブ」……!

5人目対戦前（vs E.本田）

バーディー「そこのテメェ……なかなかイカした髪型してるじゃねぇかァ?」
E.本田「あんた、マゲを知らんのかい? じゃったら、相撲も知らんのか?」
バーディー「スモウ!? なんだそりゃ? 食えるのか……?」
E.本田「ガハハハハ! 食えはせんが……なかなか、シゲキ的でごわすよ!」
バーディー「なら、いっちょ見せてもらおうか? そのスモウってヤツをよォ!」

5人目対戦後（vs E.本田）

バーディー「結構、やるじゃねぇかァ……。その髪型のセンスはダテじゃねぇな。その腕なら、オレが総帥になった後、シャドルーに入れてやるぜェ!」
E.本田「シャドルーといえば、あのロクでもない組織でごわすか? おかしな事をいう人でごわすなぁ! ガハハハハハ!」

9人目対戦前（vs ブランカ）

バーディー「確か、あのヤローはシャドルーの戦闘員だぜ……」
ブランカ「ウオッ? ウオーーーーーーーーーッ!! ウオーーーーーーーーーッ!!」
バーディー「向こうはオレのことを知らねぇもんなァ……。獣に話しても、しょうがねェ。ブッ倒すとするか……」

9人目対戦後（vs ブランカ）

バーディー「こんな強い戦闘員がいるってこたァ……この辺りの施設にあると考えて間違いねぇよなァ……「サイコドライブ」ってヤツがよォ」

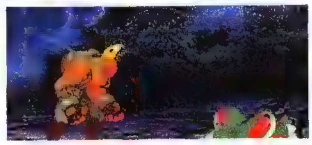
乱入戦前（vs バイソン）

ベガ「フッハッハッハッハ! バーディー……貴様、何をかぎまわっている?」
バーディー「今、テメェにゃ用はねェ! とっとと消えな……!」
ベガ「そうはいかん……うるさいネズミは始末しておかんとな! さあ、バイソン……ネズミの相手をしてやれ……!」

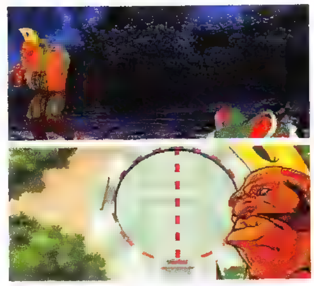
10人目対戦前（vs ベガ）

ベガ「バイソンを倒してしまうとは、私が見込んだだけのことはある……」
バーディー「やっぱり回りくどいのは、性に合わねェ……テメェに教えてもらうとするか……。どこだ「サイコドライブ」はよォ」
ベガ「こやつ……知りすぎておるわ……。愚か者は愚か者なりにワキマエがあれば……死なずに済んだものを!!!」

エンディング



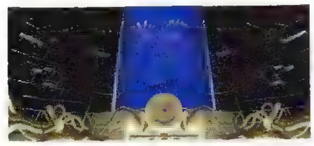
バーディー「こいつをブッ倒しただけじゃあシャドルーは手に入らねぇ……。ここの地下基地の中を探してみるか……」



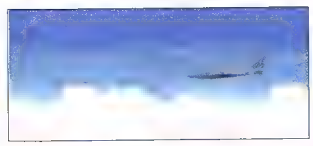
バーディー「ここが地下基地の入り口だな……よぉし……」



バーディー「やっと見つけたぜェ。情報通りだ、間違いねぇ……こいつが「サイコドライブ」か! こいつがありゃあ俺様にも……ベガみてぇな力が宿るってワケだな! スゲェ!! そうだよなぁ、あんな力が普通の人間にあるわけねぇ。へへへ……もうコイツは俺のモンだ。早速、試してみるか……!」

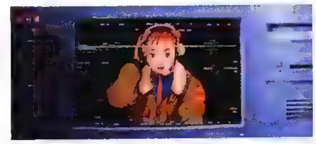


バーディー「う……うぅ……チカラが……抜けていきやがる……。な……なぜだァ……こんなハズは……。ダ……ダメだ……で……出れなくなっちまった……だ……誰か……こいつを……止めてくれェ……!!」

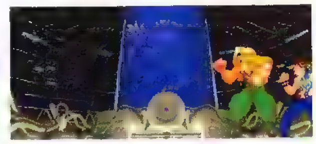




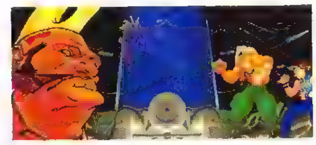
ナッシュ「サイコエネルギーの発生ポイントが変わっただと……!」



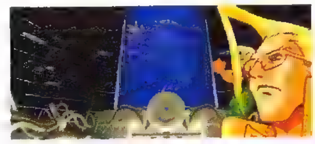
春麗「ええ!! 指定した座標に進路を修正して! 私も地上からそのポイントに向かうわ! 現地で合流しましょう!」



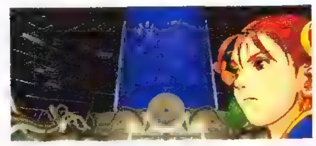
ナッシュ「なんだ、この装置は……!?」
春麗「ナッシュ中尉!! 中に人がいるわ!」



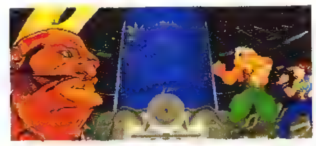
バーディー「ダ……ダズゲテ……グレェ……。ダ……ダズガッタァ……。どうして、ベガのようにならずにチカラが抜けちまったんだァ……?」



ナッシュ「ベガだと……!! 貴様! 何か知っているな!!」



春麗「その体じゃあ、逃げられないわね! さあ、連行しましょう!」



バーディー「オレは何もしてねぇよォ。何でこうなっちまったんだァ!? ヂ……ヂグジョォオオ!!」



ガイ



相手が空中受け身を取れない武神獄鎖拳が連続技のカナメ。空中コンボで一気に大ダメージを狙える。

オープニング

現代に生きる忍者、ガイ。戦国の世より受け継がれし『武神流』の正統継承者。「人の世を乱す者現れる時、武神の影あり」……師ゼクウが残した言葉、その真意はいかに？

5人目対戦前（vs かりん）

かりん「あなたが武神流の正統継承者……ガイ様ですわね？　お父様からは禁じられていましたが、強者と聞いて戦わぬのは不条理。神月家に……不戦勝はありえませんのよ」
ガイ「……？　なんの事だか皆目解らぬが、せっしゃと一戦交えたいと？　ならば……手加減はいたさん！」

5人目対戦後（vs かりん）

かりん「う……不覚でしたわ……。これほどの腕とは……」
ガイ「おぬし……武神流の何を知っておるのだ？」
かりん「『人の世を乱す者現れる時、武神の影あり』……歴史に名を刻むつわものの腕、まみえる機会など得がたきこと」
ガイ「『人の世を乱す者』……おぬしはそれが何者か察していると申すか？」
かりん「そう、たしか今は……ベガ、と名乗っているはずですわ」

9人目対戦前（vs 元）

元「待て若僧……汝、もしやあの悪党のもとに参らんとするか」
ガイ「『ベガ』……でござるか」
元「そいつが野たれ死のうが我にはどうでもよいこと……だが、そのせいで……わが生涯の宿敵、『天』の男が引くのは我慢ならぬ。『死合い』の機……みすみす消される訳にはゆかぬのでな。若僧……死んでもらう！」

9人目対戦後（vs 元）

ガイ「それほどまでにベガという男、危険な存在でござるか。師は……そやつとせっしゃが、いずれまみえると予見した……。武神流……まだまだせっしゃの知り得ぬ業をはらんでいるのか……」

10人目対戦前（vs ベガ）

ベガ「武神流……ようやく思い出したわ。我がサイコパワーにとって消しておかねばならぬ不安要素。大事な仕事を邪魔されてはかなわんからな……」
ガイ「おぬしが……『人の世を乱す者』……」
ベガ「フ……永き人の歴史において様々な名で呼ばれてきたが……そのどれもが……恐怖と絶望に彩られておるワ！　ゆくぞ若僧……いや武神流の継承者よ！！」

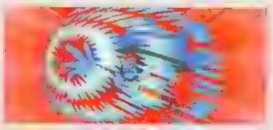
エンディング



ベガ「ググ……まさか……このベガが……武神流……！！　うかつであったワ……！！」
ガイ「おぬしから感じる『気』……この段においてはもはや確信。まぎれもなく世の律を乱す『悪』でござる！　ベガとやら！　早々に戦いの場から去るがよい。さもなくば……」



ベガ「小賢しいわ、小僧！！」





ガイ「……武神の名において『人の世を乱す者』、討つ！！」









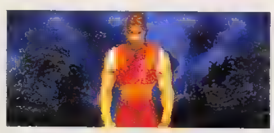
ガイ「『武神無双連刈』」



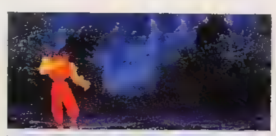


ベガ「こ……このベガが……何故……キサマなど……に……な……ぜ　だ　ぁ　あ　ア　ァ」





ガイ「武神流とは……かくも深い業を背負うものなのか。まさに『生殺与奪』……。理不尽ともいえるこの力……今は正否を問うてもいたしかたない。せっしゃが『武神流』の名を継ぐと師が認めたときから、この責も……継ぐ定めにあったのだ」





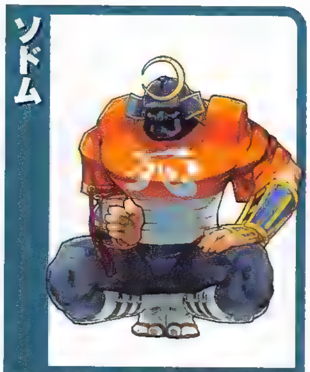
ガイ「ならば……迷いの無い一撃を放つためのこころ、鍛練し、作り上げるほかない！」



ガイ「これぞ！　武神流ッ！！」



ソドム



基本技で動きを封じつつ、ブツメツバスターをキメるという闘いかたが主軸。V-ISMならオリジナルコンボも強力だ。

オープニング

「ジャパニズム」探求に執心するカブキファイター、ソドム。新たな境地に達するのはいつの日か……。今日も今日とて「同志」をもとめ、世界をさまよい歩く。

5人目対戦前（vs ロレント）

ロレント「現在！　吾輩はとある重要な計画を鋭意遂行中であるッ！　今すぐこの計画に賛同し、吾輩に組するなら良しッ！！　さもなくばッ！！　わが大いなる理想を阻む不安要素として、貴様を排除するッ！！」

5人目対戦後（vs ロレント）

ロレント「こんな所で……わが計画が中座しようとは……無念！」
ソドム「『ケイカク』……？」
ロレント「あのシャドルーが極秘に巨大地下基地を建設したらしい……。吾輩らが奪い！　新たな国家の根城とする計画だッ！」
ソドム「OH……NICE PLAN！　ME ガ ソレGETネ！　NEW『MADGEAR』ノ アジト ニ スルOK！」

9人目対戦前（vs 春麗）

春麗「ちょっとあなた！　今、すごく重要な任務の最中なのよ！　お願いだから、ジャマしないでくれる？」
ソドム「シャドルー『キチ』……『MADGEAR』アジト！！　ゼンブ ME ノ モノネ！！」
春麗「……議論してもムダのようだから、いくわよ！！」

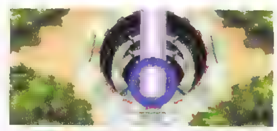
10人目対戦前（vs ベガ）

ベガ「全く……放っておいたらゴミどもは勝手に吹きだまる。ここはキサマのようなガラクタの来る場所ではない」
ソドム「I'M NOT『ガラクタ』！　I'M A SPECIAL！！　A——ND！　THIS IS A『デンカ ノ ホートー』ネ！！」
ベガ「なるほど……クズがクズ自慢にわざわざやってきたという訳か！」

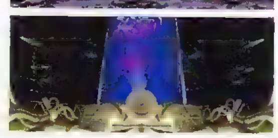
エンディング



ベガ「ククク……勝ったつもりか！　愚かものめェ！！　何度倒されようと、このベガに死は訪れぬ……。シャドルーの奇跡のテクノロジー『サイコドライブ』ある限りなァ！」







ベガ「ククク……ものの1分もあれば、あらゆるダメージは回復する。このベガを倒す方法など、この世に存在せぬのだァァ！！」



春麗「やはり……情報は確かだったわ。『サイコドライブ』とはベガのサイコパワーを利用する動力……そして同時に、ベガ自身の生命力を回復させる装置でもあったのよ！」



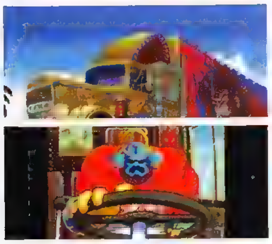
ナッシュ「だとすると……サイコドライブを破壊しない限り、ヤツは無敵か！」



ベガ「フッフッフッ…………ハァーッハッハッハァァアアア！！」



春麗「……えっ？　何ですって？　シャドルー基地に……大型車両が接近中!?」



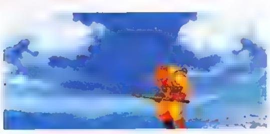
ソドム「コレゾ……『イッセ・イチダイ』ノBIGショウブ！　『カミカゼアタック』ノCHANCE ナリ!!　『カーミーカーゼーッッ!!』」



ベガ「バカな……バカな……バァァァカァァなぁぁぁあああ!!」



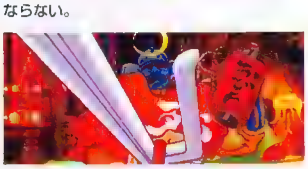
ナッシュ「……改めなければならんな、あの男の認識を。見せかけだけの『カブキモノ』ではない……ヤツは……ソドムは、本物の『サムライ』だ！」
春麗「……ええ！」



ロレント「フン……あやつのことだ、あのまま死ぬタマではあるまい。吾輩は信じる……ヤツの生存を!!」



シャドルー基地は壊滅し、『サイコドライブ』も破壊された。その影に散った一つの星……ソドムという真の男の魂を、我々は忘れてはならない。



ナッシュ



ジャンピングソバットのおかげで機動力がアップ。相手を画面端に追いこみ、ガードクラッシュを狙うことができる。

オープニング

アメリカ空軍中尉……ナッシュ。麻薬組織調査の行き着いた先は、シャドルーという名と軍上層部……。彼は同志を集め、私設軍隊を結成する。軍の腐った連中と裏で糸をひく、あの男に制裁を加えるために……！

5人目対戦前（vs キャミィ）

キャミィ「目標捕捉……第1種戦闘態勢。これより……目標を攻撃」
ナッシュ「……!!　待てっ！　よさないか！　あれは……シャドルーの戦闘服。まさか、こんな子供が……!?」

5人目対戦後（vs キャミィ）

ナッシュ「さあ、おとなしくするんだ！　もう君に勝ち目はない！」
キャミィ「は、はなせ……うぅっ……ベガ様……」
ナッシュ「こ、これは……！　ただの娘ではないと思ったが……。筋肉、反射神経の人為的強化というやつか……。……シャドルーめ!!」

9人目対戦前（vs ロレント）

ロレント「シャドルーを潰そうなどといきまいている軍人とは貴様かッ！　きゃつらの兵装、もらい受けるは、この吾輩！　新国家建設のための貴重な軍備となるのだッ！　邪魔だては許さん！」
ナッシュ「ヤツの仲間ではないようだが……そこをどけ！　どかぬなら……痛い目をみる！」

10人目対戦前（vs ベガ）

ベガ「出迎えごくろう……ナッシュ中尉！　今まで私は誤解していた……正義などというものに価値はないと。認識を改めよう……正義とは……このベガ様によって直々に滅ぼされる価値があるッ!!」
ナッシュ「口上は終わったか……？　あいにく黙秘権は保証できない。キサマの罪は……この手で裁く!!」

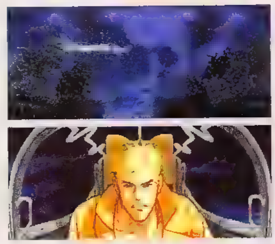
エンディング



ベガ「……や、やるではないか、ナッシュ。だが、しょせんはムダなあがきだ！　フッハッハッハッハッハッハッ！」



ベガ「このベガを倒すことなどできぬ……『サイコドライブ』がある限りな！　フッハッハッハッハッハッ！」



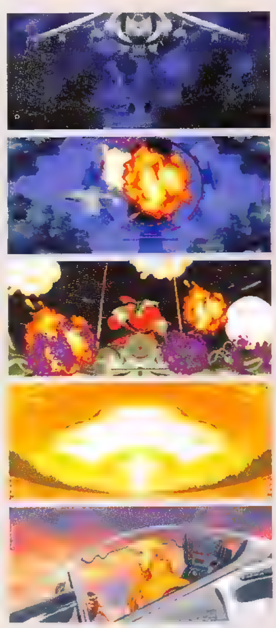
ナッシュ「逃さんぞ、ベガ！　必ずトドメをさしてやる!!」



ベガ「この『サイコドライブ』で増幅した我がサイコパワーで……愚かな弱者どもと共に葬ってくれるわ！　正義の無力さ、思い知るがよい！」



ナッシュ「もはや、迷わん！　基地ごと吹き飛ばす!!」



ナッシュ「終わったか……。…………!?」



ベガ「グハハハハハハハハッ！　ぬるいワ……！　真の地獄、見せてくれよう!!」



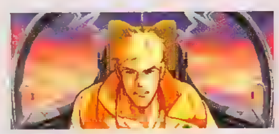
ナッシュ「あいにくだな……！　地獄はここ、消えるのは貴様だ!!」



ベガ「こ……この……ベガが……必……ず……お前……を……」



ベガ「グゥハァッッッッーーーーーッ!!」



ナッシュ「ついにベガを……この私の手で……!!　だが……本当の戦いはこれからだ。軍に巣食う腐った連中……世界にはびこるヤツらの悪の根……表では裁けぬ黒い罪。一つ残らず砕いてやる。私と共に、正義の名がある限り！」



ローズ



オーラソウルスルーの性能は抜群。その技がないV-ISMは、オリジナルコンボに勝機を見いだすしかない。

オープニング

神秘の力『ソウルパワー』をまとう謎の女性……ローズ。忍び寄る破滅の影、避けられぬ決戦の予感……。命にかえてもその男『ベガ』を封じなければならない。運命の激流の果てに明かされる真実とは……？

5人目対戦前（vs ガイ）

ガイ「おぬし……ローズ殿でござるな？　使命を果たすためとはいえ、捨て身は愚かな考え。命を懸けることと命を捨てることは違うでござる」
ローズ「私の決意は変わらないわ……。あなた、人助けのつもりかしら？　それならば、余計なおせっかいというものよ……」

5人目対戦後（vs ガイ）

ガイ「『ソオルパーワー』……見事でござった！　しかし……ゆめゆめ油断めされるな。かの男の力、計り知れぬ。武神流をして……『人の世を乱す者』と怖れる魔性の男でござる」
ローズ「……銘じておくわ。でも、止めるつもりもないの……」

9人目対戦前（vs バルログ）

ローズ「バルログ……シャドルーの戦士！ようやく見つけたわ。ベガの居場所を知っているわね？　教えてもらえないかしら？」
バルログ「そんな義理はない……と、言いたいところだが……。ローズ……確かにバラのごとく美しさと妖しさを同時に秘めている。その名にふさわしい真紅のヴェール、召して差し上げよう……ククク」

9人目対戦後（vs バルログ）

バルログ「ヤツは……ベガはお前との対決をむしろ望んでいる。あの化け物の考えていることは理解しようとは思わんが……わざわざ殺されに行く、というのか」
ローズ「……あなたの心を見れば、ベガのだいたいの居場所はつかめたわ。これは天が決めた宿命……分かたれたものが一つに還る。その先は……私にも、いえ彼にさえ想像がつかないわ……」

乱入戦前（vs ユーニ&ユーリ）

ベガ「ほほう……ずいぶんと早いご到着だな。あいにく私は別の用事があってな……日を改めてくれ」
ローズ「ベガ……避けようとしてもムダよ。あなたも解っているはず……出会いの時から、この終焉は決まっていたのだから……」
ベガ「フハハハ、悲しいことを言ってくれるではないか！　まあ気を落ち着かせるために も、こやつらと遊んでみてはどうだ？　命の保証まではしないがな……」

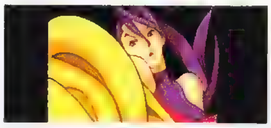
10人目対戦前（vs ベガ）

ローズ「これで……ごまかせるとでも思ったの？　逃げ場はないのよ……あなたも、そして私も……」
ベガ「決死の覚悟というヤツか。たいした心がけだ。お前は昔のように従順なほうが『らしい』のだがな」
ローズ「今となっては、それこそがこの悲劇の引き金……。カタをつけましょう……ベガ！！」

エンディング



ベガ「グァァァアアアァッッッ！！！」
ローズ「これで終わりよ……ベガァァッ！！」



ローズ「こんな形で……あなたを倒したくはなかった……。かつての師……でも今は……この手で殺めなくてはならない……」



ベガ「グ……お前の決意……見事だ。確かにこうする他に手はあるまい。しかし……『魂』は、その『終わり』を望んではおらん！」



ベガ「フンッッ！！」
ローズ「うぐはぁぁあああぁっっ！！」



ベガ「問うてみよ……お前の未来！　見えるであろう？　我ら二人にしか扱うことが許されぬ、この力をふるい、終世の闇にひるがえる『お前の姿』が……！！」



ローズ「……！！　……なんて……こと……！だとしたら……あなたは……いえ……わたし……は……」



ベガ「そう……還るのだ。お前と……私の望んだ通り……！！」



ベガ「命は違えど……魂は……」



ベガ「グアアアァァァ…………！！」



ガイ「うむ……いやな胸騒ぎがしたゆえ駆けつけてみれば……。来てみて、正解でござったな。……どうやら命に別状はないようでござるが、早々に手当てをいたさねば……」





ガイ「ム……！　やはり気のせいか……？もはやかの男も倒され、この世の律を乱す者も消えた。だが……何だ？　この怖気は……」



ベガ



ジャンプの軌道が高いため、頻繁には跳びこめない。空中から攻撃するときは、ふたつの必殺技がメインとなる。

オープニング

秘密組織『シャドルー』の総帥、ベガ……。内に宿る力は、自らの肉体の許容を超えつつあった。サイコパワーは求める……その悪魔の力を保つことのできる『体』。強い格闘家だけが持つ新しい骸を……。

5人目対戦前（vs 豪鬼）

ベガ「キサマが拳を極めし者か……」
豪鬼「……我に何用か」
ベガ「『殺意の波動』とやらで、我の体に拳を刻めるか、試してみよ！」
豪鬼「フン……笑止！」

5人目対戦後（vs 豪鬼）

ベガ「これが『殺意の波動』……。……ぬるい！　このベガを止められる者は、もはや、おらぬワ……！　待っておれ、リュウ……。キサマの体……もらいうけるぞ！」

9人目対戦前（vs サガット）

サガット「キサマ……リュウをどうするつもりなのだ？」
ベガ「お前のライバルとやらは、私のために利用する……」
サガット「人の力を借りねば闘えぬとは……愚かな……！」
ベガ「この体とて、キサマを相手にするには余りあるわ！　邪魔立てするというなら……キサマから消えるがよい！」

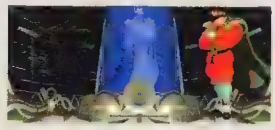
10人目対戦前（vs リュウ）

ベガ「リュウよ……キサマは私にとって、なくてはならない存在……。そう……私が『ベガ』という名の支配者でありつづけるために……そして、誰よりも強大であるという称号を不動にするためにな！」
リュウ「おれは……ただ闘うだけだ。より強い相手と……。さあ……来い！」

エンディング



ベガ「ついに我が手に落ちたか、リュウ……」



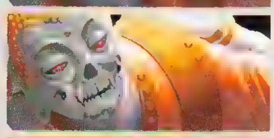
ベガ「その力、存分に役立ててもらうぞ。このベガの野望のためにな……！」





ベガ「フッハッハッハッハッハッハッ！　滅びよ……！　愚かな弱者どもよ！」

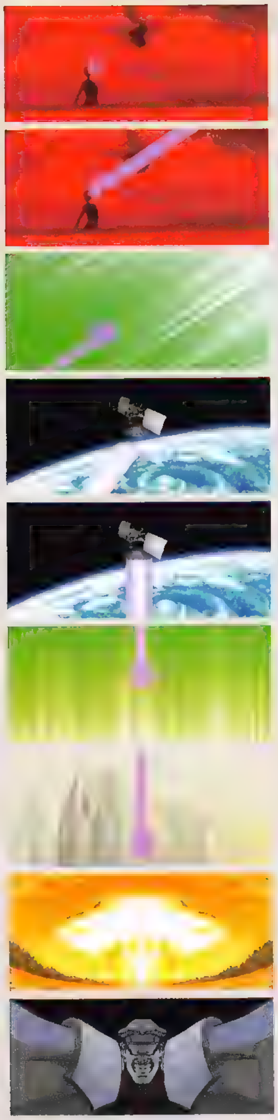












ベガ「フッハッハッハッハッハッ！　素晴らしい、素晴らしい破壊力だ！」



ベガ「我が野望は尽きぬ……このリュウの力と体が我が手にある限り！」



ベガ「この『シャドルー』の名を地獄の果てまで響かせようぞッ！！」



豪鬼



スーパーコンボゲージのタメやすさは、他の追随を許さない。天魔空刃脚からの攻めがさらに強力になった。

オープニング

その名も『拳を極めし者』……ゴウキ。『殺意の波動』を身にまとい、孤高の拳士はさまよう……。『死合う』にふさわしい相手を求めて……。

5人目対戦前（vs アドン）

アドン「『拳を極めし者』……貴様がゴウキか！　まずは俺と戦え……『殺意の波動』とやらを見せろ！　全て見切ってやる……ムエタイの絶対神話を拝ませてやるぞ！！」

豪鬼「……うぬごとき我が拳にかかれば、一指にも余るわ……！」

9人目対戦前（vs ガイ）

ガイ「我が名はガイ……武神流の正統継承者。訳あって……おぬしと『あの男』を引き合わせるわけにはゆかぬ。これも武神の定め……。いざ！！」

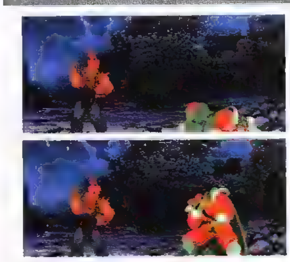
豪鬼「……うぬらの理屈、わが拳をはばむ道理なし」

10人目対戦前（vs ベガ）

ベガ「『殺意の波動』を身にまとう男、キサマがゴウキか……。もはや、キサマに我は倒せぬ。『サイコドライブ』がある限り！」

豪鬼「……我が前に立つは地獄の門をくぐるに等しい。己の拳に頼れぬ愚昧……死して恥じよ！」

エンディング



ベガ「ま……まさか……こ……この……ベガがぁ……」



ベガ「ぬぅうッッッ！！」



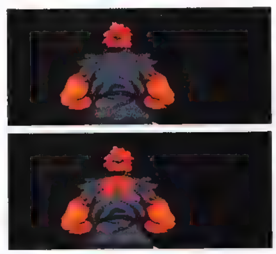
豪鬼「滅殺……！！」



ベガ「バ、バァカアなぁぁぁぁ……ッ！！」



豪鬼「瞬獄、すなわち数多の瞬きに、地獄をかいま見る……。拳にならず、己が罪業の重みで自らを殺める技……。悪鬼ほど、苦難の中で死す……。哀れよ……」



豪鬼「拳士が骸の峰を築くは己の死期を逸すると同義……」



元「……フッフッフッ……拳を極めるも、また同じことよ……。互いに己が骸を拳に映して闘う、これ『死合う』と謂う也……！」



豪鬼「……来い！」



Column
ソドム勝ちゼリフ集①

「ジャパニズム」を探求するカブキ・ファイター、ソドムのユニークな勝利メッセージを全公開。なお、【　】内には、英文のもとになった言葉を併記した（パート②はP.61に掲載）。

■ストZERO～ZERO2

GO CLACK, JAW BOOTS!
（訳：あの世へいきな！）【極楽成仏】

DO MORE SWIM A SEND!
（訳：おっとスマネェ！）【どうもすいません】

GO SHOES SHOW SUMMER!
（訳：気の毒なこった！）【ご愁傷さま】

OH, ME GO TOO!
（訳：やるじゃねえか！）【お見事】

YOU'LL SAME A SEND!
（訳：生かしちゃおかねぇぞ！）【許せません】

DIE GET KEY, DO!
（訳：もうガマンならねぇ！）【大激怒】

FOOL INK A THAN!
（訳：キアイがちがうぜ！）【風林火山】

NEVER, NEVER NOT, OH!
（訳：しつこいヤロウだ！）【ねばねば納豆】

SORRY DIE ZING!
（訳：オレがイチバンだな）【総理大臣】

SHOW GUN I DEATH!
（訳：ま、あきらめな！）【しょうがないです】

DIE JOB DEATH CAR?
（訳：オイオイ、もうおしまいか？）【大丈夫ですか】

SHOW SEA SEND BANG!
（訳：笑っちまうぜ！）【笑止千万】

UP A RAY!!
（訳：カンペキ！！）【あっぱれ】

OH! AT EARLY!!
（訳：きまったな！！）【大当たり】

WHAT SOME BEAT?
（訳：ピリッときたかい？）【わさび】

SHOW BY HUNG JAW!
（訳：今日もゼッコーチョーだぜ！）【商売繁盛】

OH, JASMINE NURSE I !
（訳：そのままねてな！）【おやすみなさい】

DIE OH, JOE!
（訳：トドメだ！）【大往生】

IT'S TOE SHOW!
（訳：オレが最強！）【一等賞】

MAYDAY TIE!
（訳：やったぜ！）【めでたい】

MOVE YOUR SOCKS I !
（訳：オレはまだピンピンしてるぜ！）【無病息災】

OH, BACK A SON!
（訳：オツムの弱いヤローだ！）【お馬鹿さん】

DIE BACK SHOW!
（訳：問題外だな）【大爆笑】

WHIP I DO?
（訳：もう一回つきあうかい？）【一杯どう】

これぞ、サイキョー流!?

強Ⓟ＋強Ⓚ、または中Ⓟ＋中Ⓟを押しながらゲームをはじめると、それぞれクラシカルモード、マジモードになるわけだが（→P.49）、じつは弱Ⓟ＋弱Ⓚを押しながらゲームをスタートすると、「サイキョーモード」でプレイすることができる。このモードは、ガードパワーゲージとピヨリ耐久値が通常の半分で、なおかつすべての必殺技キャンセルが不可能になるものの、攻撃時の得点が2倍以上に増加するという、ハイスコアを狙うためのマニアックなモード。しかし、かりんなど一部のキャラクターの投げ技のダメージが激増するという危険な現象が発覚したため、ゲームセンターでは一時期「かりん禁止台」などが設置されたこともあった（移植版ではこの現象は修正されている）。



◀1発の攻撃でこのダメージ。対戦台では絶対に使わないように。

ダン



基本技を主体にした闘いが要求される。空中断空脚を自在に使いこなせれば、多少は攻め手も増えるのだが……。

オープニング

見事、父のかたきを討ち取ったダン……。報復の執念で身に付けた我流の拳は、『サイキョー流』として大成する。だが、再び拳はうなる……帝王は何処かと……。

5人目対戦前（vs 春麗）

春麗「この辺りにたむろしているストリートファイター風の男……。……情報通りだわ、間違いない！　そこの男！　ちょっと待ちなさい！」
ダン「あんだぁ？　オレにナンか用かぁ？」
春麗「あなたシャドルーの隊員ね……。……ベガの居場所を教えなさい！！」
ダン「オ、オイよせよ……。オレはそんなの知らネェぜ……！」

5人目対戦後（vs 春麗）

春麗「……クゥッ！　……あんないい加減な拳法に負けるなんて……」
ダン「シャドルーだかなんだか知らネェが、オレはそんなものとは関係ネェぞ！」
春麗「……と、特別捜査官に暴行を加えてタダで済むと思うの……逮捕よ！！」
ダン「キ、キッタネェぞッ！！　先にあんたが手出したんだろうが！　……こういうときゃぁ……逃げるが勝ちだ……！　あばよっ！」
春麗「……あ！　コラッ！　待ちなさい！！」

9人目対戦前（vs サガット）

ダン「思ったより元気そうじゃネェか……えぇ!?　サガットよォ！！」
サガット「キサマは……。まだ何かオレに用か……？」
ダン「テメェはマジで弱ぇんだから、オレの『サイキョー流』道場で……修行させてやってもいいかなぁーと思って来てやったんだよ！」
サガット「ぬぅぅ……調子付きおって……。帝王に二度の敗北はないッ！！」
ダン「胸かしてやるぜ！　オラッ、かかってきな！」

9人目対戦後（vs サガット）

ダン「これぞッ……サイキョー流ッ！！　やっぱり、オレって最強ッ！！　頭下げてくるんならサイキョー流に入門させてやるぜ！　オレは心が広いんだ……なんてったって、最強だからなァ！　まぁ、じっくり考えるこったなぁ」

乱入戦前（vs バイソン）

ベガ「フハハハ……。あの帝王を倒すとは……面白い……」
ダン「なんだ、テメェは!?」
ベガ「我は……シャドルーの総帥、ベガ！！」
ダン「シャドルー……ベガ……!?　……思い出したぞ！！　テメェのおかげで、さんざん警察に追い回されたぜ！　落とし前はつけてもらわネェとな！　さあ、勝負しやがれ！！」
ベガ「よかろう……。この者を倒すことができればな！」

10人目対戦前（vs ベガ）

ダン「ゴリラ野郎はオネンネしたぜェ！　さあ、覚悟しやがれ！！」
ベガ「バイソンを倒すとは……ますます面白い……。キサマも、このベガの野望の礎となるがいい！！」

エンディング



ダン「ベガだかバガだか知らねぇが、サイキョー流の敵じゃネェんだよ！」



ダン「わかったか、オラァ！！」



ベガ「ぐぬぅ……キサマごときに……このベガが……」



ダン「これで終いだァッ！！」





ダン「ウラウラウラウラウラウラッ！！」



ダン「ヒャッホォーイ！！」



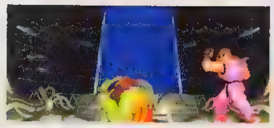
ベガ「ぐぉおーーーーーーーーッ！　バカなぁーーーーーーーーッ！！」



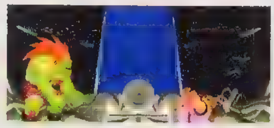
ダン「これぞ！！　サイキョー流ッ！！　今日からテメェのアジトは……サイキョー流タイランド支部として使ってやるぜ！！」



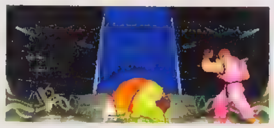
それから××日後



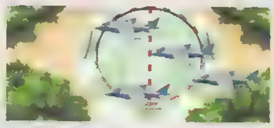
ダン「よぉし、ジミー！　教えたとおりにやってみろ！」
ブランカ「ウオッ！　ウオッ！」



ダン「そうじゃねえ、こうだ！！　ゥ楽勝ォッーーーー！！」



ブランカ「ウオッ、ウオッ。ウオッウオーーーーーーッ！！」
ダン「それだ！！　ジミー！！　やればできるじゃネェか！　今日からお前もサイキョー流の一員だ！！」



空軍兵士「……ターゲットを目視。……ただちに接近します……」



ナッシュ「ここがシャドルーの地下基地か……。ずいぶん探すのに骨が折れたぜ。もうヤツらの好きにはさせない……。ここを無力化させ、一気に壊滅に追い込む！！　対シャドルー制圧用に開発された、この強力な新型爆弾でな……！」



春麗「気をつけて……。まだ基地内に生命反応があるわ……！」



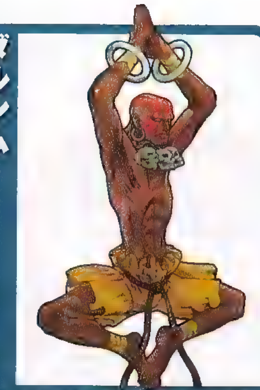
ダン「ヒャッホーッ！　どしたどしたァーーーーッ！！」
ブランカ「ウォッオーッ！　ウオオウオオォーーーーーッ！！」



ダン「サイキョー流は不滅だッ！！！」



ダルシム



リーチの長い基本技のスキが小さくなった結果、適当に手足を伸ばしているだけでもそれなりに闘えるように。

オープニング

貧しい民と家族のために戦うヨガマスター、ダルシム。日ごと強くなる負の波動は、彼に決心をうながす。この波動のもとをたどり断ち切ってみせる、と……。

5人目対戦前（vs ローズ）

ダルシム「お待ちなさい、お嬢さん。命をそまつになさるな……」
ローズ「あら……私が死のうとしているとでも？　そんな悲しそうな顔に見えたのかしら、フフフッ」
ダルシム「否……顔ではない、心が語っておるのだ……決死の思いを」
ローズ「！　あなた……何者？　この私の心を読むなんて……。邪魔されるわけにはいかないの……この戦いは、もう止められないのよ」

5人目対戦後（vs ローズ）

ダルシム「フム……名は『ベガ』か……。不吉な予感がする……」
ローズ「心を読めるあなたなら……その男の恐ろしさがわかるはず。倒さなければ……私が倒さなければならないの」
ダルシム「生きることをあきらめた者が勝利をつかめる道理なし……。はやまるでない……必ず時は満ちる！」

9人目対戦前（vs バーディー）

ダルシム「おぬし……バーディーとやら、ひとつたずねたい。『シャドルー』という組織は、どこにアジトを構えておるのだ？」
バーディー「ァあ!?　寝ぼけてんじゃねェぞ！　誰が教えるかってんだよ！　ンま……ちいとばかしオレ様と遊んでくれんなら考えてもいいぜ。五体満足でいられたらの話だがよォ、ヘッヘッヘッ！！」

9人目対戦後（vs バーディー）

バーディー「ヂ・ヂグジョォォ～～！！　負けじまっだァァ～～！！　や、約束だからしょうがねぇ、教えてやるよ……」
ダルシム「フム……タイランドか。おぬしの心、読ませてもらった……」
バーディー「!?　ンだよそりゃあ！！　はじめっからそーしやがれよッ！！」

乱入戦前（vs ユーニ＆ユーリ）

ベガ「なかなかに優れた素体だ……。サイコパワーの実験体として多大な効果が期待できそうだ」
ダルシム「おぬしがベガ……なんと凶々しき波動！　世界に負のエネルギーを放っていたのは、おぬしか！！」
ベガ「そのおかげでこうしてエサがかかってくるのだ。正義を気取った愚かなハエと……貴様のような『使える』チョウがな。さあ……まずはお前たちが相手をしてやれ」

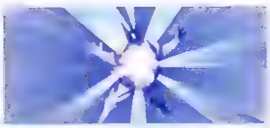
10人目対戦前（vs ベガ）

ベガ「ヌゥ……おとなしく我が力にひざまずけばよいものを。調子に乗るな……私の機嫌もいつまでも良くはないぞッ！　貴様の力、非常におしいが……死んでもらうッ！！」

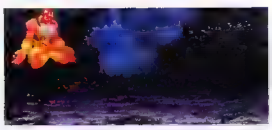
エンディング



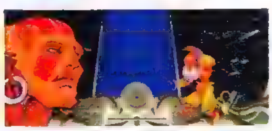
ベガ「クッ……確かにキサマは心を読む力を持っているようだ。だが……これから起こる悪夢は誰にも予測できまい！　『サイコドライブ』の力は私にしかコントロールできぬのだ。愚か者たちよ……後悔するがいい。恐怖し、憎悪するたびに思い出せ、ベガという名をな！！」



ベガ「グァァァアアアッッッ！！！」



ダルシム「……おかしい……まだ負のエネルギーが消えぬ……ヨガッッ！！」



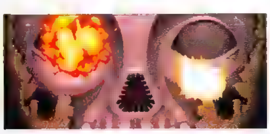
シャドルー・地下基地
ダルシム「これか……この装置からあの男のエネルギーと同じものを感じる。止めなければ……！！」



ダルシム「ヨォォォーーーガァァァーー……」



ダルシム「ヨォォォーーーガァァァーーー……ヨガッッッ！！！」







ザンギエフ



ボディプレスが使いやすくなり、無敵技を持っていない相手に対しては、跳びこみからの攻めが威力を発揮する。

オープニング

ロシアの英雄、「赤きサイクロン」ザンギエフ。「偉大なる指導者」の依頼をうけ、秘密組織「シャドルー」に迫る。祖国に恐怖をもたらす組織をその手でなぎはらうために……！

5人目対戦前（vs ロレント）

ザンギエフ「あんたはたしかマッドギアとかいう組織にいたそうだが……『シャドルー』について何か知っているかね？」
ロレント「貴様……そこに何の用だ？　それは吾輩のターゲット……ジャマするならば排除するッ！！」



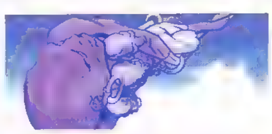
ナッシュ「シャドルー基地方向に爆発を確認。いったい、何が起こったんだ……？」



春麗「レーダーのデータによると……サイコパワーと、大量の未知のエネルギーの増大が認められたわ。ベガの生命反応は無し……。でももう一人、誰かがいるわ……」



ダルシム「ウム……なんとか間に合ったようだな。これで悪の根が完全に断たれればよいのだが……。……さあ、村に戻るとしよう」



ヨガマスター・ダルシムの神秘のヨガパワーにより、サイコドライブ暴走の危機は回避された。ただ……彼の活躍は、正式には記録されてはいない。



5人目対戦後（vs ロレント）

ザンギエフ「ううむ……やはりシャドルーは万人からうらみを買っているな。やはり我が偉大なるリーダーの判断は正しかった……。ロシアの平和のためにも！　シャドルーをたたかねばならん！！」

9人目対戦前（vs 春麗）

春麗「どこへ行くつもり？　シャドルーはあなた一人がどうにかできる組織じゃないわ。ここはおとなしく……ICPOにまかせて、下がりなさい！」
ザンギエフ「フム……そうはいっても、我が戦いは全て祖国の誇りのため。悪いが、誇りを捨てて引き下がる訳にはいかん……許せ！」

10人目対戦前（vs ベガ）

ベガ「ロシアの『赤きサイクロン』……私に何の用かな？」
ザンギエフ「我が祖国ロシアに恐怖をもたらさんとする男よ！　このザンギエフが！　全霊をかけて阻止する！！」
ベガ「フッフッ……こういう来客は嫌いではないぞ。鋼の意志を打ち砕かれ、絶望に沈む姿……ありありと浮かぶワ！！」

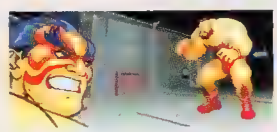
エンディング



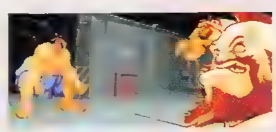
ザンギエフ「悪行を成すもの、必ず最後は地にふすのだ！　反省し、やりなおすことをロシアの民はおおいに評価する！　今からでも遅くはない！　改心するのだ！　……おっと、忘れるところだった」



ザンギエフ「ここがシャドルーの地下基地だな。ぬっ!?　お前は何者だ！！　さてはシャドルーの……」



E.本田「ま、待つでごわす！　ワシは本田と申す者……。武器や麻薬を売りさばく悪の集団がいると聞き、こらしめにきたが、すっかり、迷うてしもうてのう！」



ザンギエフ「……そうか、同志か！　ならば頼みがある！　この基地に『サイコドライブ』という装置があるらしいのだが……それはロシアにとって存在してはならない極悪兵器。この手で破壊するのがオレの使命なのだ！」
E.本田「それならばたぶん、この奥にたったかのう？　何か妙なモンが部屋の真ん中におっ立っとったが……」
ザンギエフ「おお！！　案内してくれ！！」



ザンギエフ「ウム！！　これに違いない！！　さっそく動力を切って……ん!?」









ベガ「……フフフ……フハハハ……！！　我がサイコパワーは無敵……『サイコドライブ』ある限り……このベガに、死はおとずれぬ！！」



E.本田「まずい！　動き出したぞ！！」
ザンギエフ「時間がない……これを止めるには……そうだ！！　あんた！　協力してくれ！！　いくぞォーーーーーーー！！」
E.本田「オッシャァーーーーーーー！！」



ザンギエフ「ワーッハッハッハッ！！　オレの破壊力とお前の体重！！　二つ合わせれば、壊せぬものなどないわぁーーーーッ！！」





ベガ「!?　バカな！！　何故、サイコドライブが止まった？　こんな……こんなハズでは……グアアアアァァァッッッ！！！」



ザンギエフ「おまえ！　なかなかやるな！！」
E.本田「あんたこそグレートでごわす！！」
ザンギエフ＆E.本田「ワァーッハッハッハッハッ！！　ガァーッハッハッハッハッ！！」
かくしてロシアの英雄ザンギエフの使命はとげられた。新しい同志……極東の国ジャパンのスモウレスラーの名を、ロシア国民はいつまでもたたえることであろう。



元



相手の攻撃をツブしやすい技が増えた。それらを駆使して、つねに敵にプレッシャーを与えるような闘いかたが理想。

オープニング

伝説の暗殺拳を操る希代の暗殺者、元……。病魔に侵されるも、その影は未だ血戦の場にあり……。望むは「死合い」……。まみえるべくは、あの凶眼の漢(おとこ)のみ……。

5人目対戦前(vs リュウ)

元「死期近くして、かの暗殺拳の新たな使い手に会おうとは……。現世(うつしよ)とは面白いものよ……」
リュウ「その構え、人を殺めるための暗殺拳だな……」
元「だとすれば、何とする?」
リュウ「……強い! 向き合うだけで力を感じる……」

5人目対戦後(vs リュウ)

元「暗殺拳とは思えぬ、潔い攻め……合点がゆかぬわ……。……しかしかように、心荒ぶる所以は何か? かの暗殺拳と交えたが故か……。それとも……この男がうちに秘めた力故か……」

9人目対戦前(vs 豪鬼)

元「……………………」
豪鬼「……………………。『死合う』か……」

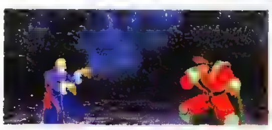
9人目対戦後(vs 豪鬼)

元「……………………。戦で果ててこそ『華』……。もはや、我には散ることも叶わぬ……」

10人目対戦前(vs ベガ)

ベガ「『拳を極めし者』を葬ったのはキサマか? フハハハ……ほうびにキサマも冥土に送ってやるわ!」
元「虚けが……この拳に刻まれ、怨嗟の声をあげよ……」

エンディング



ベガ「ま……まさか……こ……この……ベガがぁ……」



ベガ「ぬぅうッッッ!!」

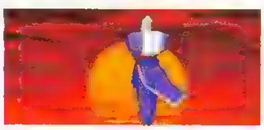




ベガ「バ、バァカァなぁぁぁぁ……ッ!!」



元「弱者必滅……これ自然の理也。口上のみ達者……冥府の亡者も嘆じるであろう……」



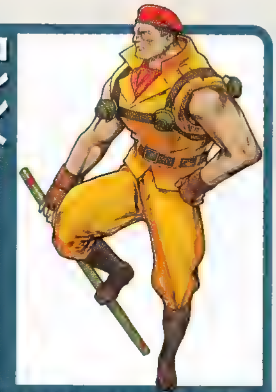
元「……もはやこの拳、血をすする敵なし……」



元「今や三途か……拳を極めし凶眼の漢(おとこ)……まさに『死合う』と呼べるは古今、かの血戦のみ……」



ロレント



パトリオットサークルを使った連続技の破壊力は申しぶんなし。それをキメる状況をいかに作り出すかがポイントだ。

オープニング

最強の軍人国家を成すべく突き進むコマンドー、ロレント。『究極の国防』を実現するために必要なのは強力な同志……。目をつけたのはかつての敵、コーディーであった。果たして……ロレントの野望は見事達成できるのであろうか。

5人目対戦前(vs ソドム)

ロレント「数々の無礼、大赦の用意はある! これがラストチャンスだ、ソドム! どうだ? 吾輩とともに理想の軍事国家を築こうぞ!!」
ソドム「……NO! MEガ モトメルハ TRUE SPIRIT『魂』!! MADGEAR……スデニ『魂』LOST AWAY!」
ロレント「我が崇高な理念に反するなど極刑に値せし重罪! もはやキサマは我が同胞にあらずッ!!」

5人目対戦後(vs ソドム)

ロレント「不敬者めが……思い知ったか! この世は力こそ全てなのだッ!!」
ソドム「OH……ローレント! YOU ハ カワッタ……。金……権力……NO! YOU ノ DREAM ハ……PERFECT PEACE……『完ペキナ平和』ダッタ HAS!」
ロレント「…………。我が理念に、矛盾はないッ!!」

9人目対戦前(vs コーディー)

ロレント「ヌゥッ!! コーディー、その体たらくはどうしたことだ? これでは過去を水に流してまでスカウトに来た意味がない!!」
コーディー「見てのとおり……自由気ままな暮らしっぷりさ。ハッ……まだくだらない連中と軍隊ゴッコで遊んでやがるのか?」
ロレント「無礼者め! くだらぬのは貴様のその精神だッ!! ようし! 姿勢を正せッ!! 今から鍛え直してくれるッ!!」

9人目対戦後(vs コーディー)

ロレント「……要するに貴様は戦士たる自覚に欠けておるのだ! 己を律し! 万難を退け! 大局成すべく修練する!! それこそが一流軍人である!! しっかりと、覚えておけ!! ……さあて、こうなっては、いよいよ軍備増強が急務か! 足りない兵力を武装で補わなくてはな!!」

乱入戦前(vs バイソン)

ロレント「シャドルーのボス……ベガとは貴様かッ!! 貴様等の持つ軍備兵装、吾輩がもらい受けるッ!! 世界を真の秩序で満たすには、それが最良の手段なのだッ!!」
ベガ「このシャドルーの秘密兵器『サイコドライブ』をか……!? あれはキサマらのような虫けらが扱えるシロモノではないッ!! バイソン……このゴミどもを始末しろ!!」

10人目対戦前(vs ベガ)

ロレント「どんな強敵かと思えば、まったくの素人! このロレントの戦術にかかってはボクサーなど物の数ではないッ!!」
ベガ「……戦術、だと? 小賢しい!! このベガにたてついて無事ですむと思うなッ!!」

エンディング



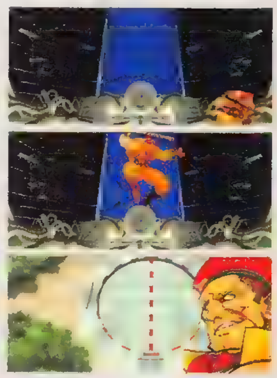
——シャドルー地下基地



ロレント「こう、やすやすと侵入を許すとは! ここの軍隊は全くなっておらんッ! 吾輩のつかんだ情報によれば、あれはこの奥にある……。警戒を怠らず、前進!」



ロレント「これが『サイコドライブ』かッ! 『洗脳』による統治など愚の骨頂! そのような脆弱な国家に意義なし! 吾輩の目指す理想国家に、このような愚劣な兵器は不要だッ! これより、破壊するッ!!」



ロレント「夜明けか……早々に立ち去るとしよう」



ロレント「…………ぬぅ!!」



ロレント「ソドム!? 貴様、何をしに来た?」

さくら



手軽な連続技に加え、相手を固める強力な連係、ガード方向がわかりづらい跳びこみと、攻め手が豊富なのが強み。

オープニング

ストリートファイトに魅入られた女子高生、さくら。『ストリートファイトって何？』闘いの中で気づいた疑問。もう一度会いたい、闘いたい……。そして、この疑問をぶつけたい……。再び世界へと旅立つ彼女を待つのは新しい出会い、そして再会……。

5人目対戦前（vs E.本田）

E.本田「おお！　おぬしもストリートファイターでごわすか！　これは一度、ぜひ手合わせ願いたい！」
さくら「うん、ぜーんぜんOK！　のぞむところって感じ！　へへ……おスモウさんと戦えるなんて……た～のしみぃ！」

5人目対戦後（vs E.本田）

E.本田「あいたたた……完敗でごわす。こりゃケイコのやり直しじゃのう！　おぬしと似たハチマキの男も強かったが……互角以上じゃな！」
さくら「え!?　そ、その人、どこに行くって言ってました!?」
E.本田「なんでも……インドとかタイとか……いろいろ言うとったなぁ」



ソドム「アノ WEAPON、YOU ハ 使ワナカッタ……。YOU ノ DREAM！　『完ペキナ平和』！　ドウヤッテ ハタス カ 見テミTAI！　YOU OK？」





ロレント「任務完了！！　吾輩の後方に続けッ！　同志、ソドム！　兵士が帰還すべき理想の国家、完全なる平和を築いてみせる！　この吾輩の崇高な理念でッ！」



9人目対戦前（vs リュウ）

さくら「！！　リュウさん！！」
ベガ「なんだ、小娘……。大事なセレモニーの最中だぞ……」
さくら「リュウさんに……何をしたの!?」
ベガ「……フン、まずは小手調べといくか……。あの小娘を……殺せ！　リュウ！！」

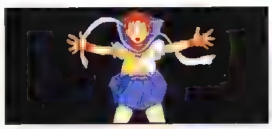
10人目対戦前（vs ベガ）

ベガ「ほう……サイコパワーを授けたリュウを退けるとは……」
さくら「……勝手に人の心にいたずらするなんて……。あれは……リュウさんじゃない！　あんなの……絶対に……！」
ベガ「フフフ……ならば取り返してみよ！　私を倒してな！　フハハハハ！！」

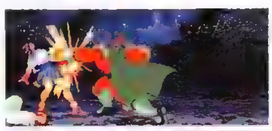
エンディング



ベガ「な……なんだと!?　このベガが……負けた……!?　ありえん！！　絶対にありえん！！　やはり……そのリュウの体を我が物とせねば……真の力……抑しきれぬ！」

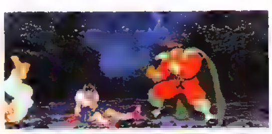


さくら「近づかないで！　これ以上ヘンなことさせない！！」

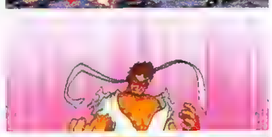




さくら「キャッッ！！」
ベガ「ハエめ……どけィ！！」









ベガ「ククク……怒ったか！　この娘を足蹴にして怒ったか！　そうだ……憎め！　ワシを憎め！　キサマの持つ隠された力……『殺意の波動』とやらも……解放してみせいッ！　リュウッ！！」



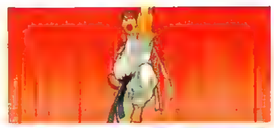
さくら「『殺意の』……『波動』！？」



ベガ「なにっ!?」

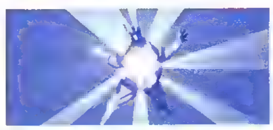


ベガ「さ……『殺意の波動』は……サイコパワーと同質ではないのか？　このベガを受け入れぬとは……!?」





ベガ「バカな……バカな……」



ベガ「バァァァカァァなぁぁあああ！！」





リュウ「すまない……目を覚ますのが遅かったようだ。みっともないところを見せてしまったな」
さくら「へへっ……はじめから解ってた……っていったら、ちょっとウソかな。でも……信じてた。リュウさんの強さは本物だ……って」
リュウ「まだまだ俺は未熟者だよ。君との戦い、ひとまずあずけさせてくれ」
さくら「……はい！　でも次に会う時はあたしだって……今の10倍くらい、強くなってますからね！」
リュウ「ああ……俺もな！」



Column
ソドム勝ちゼリフ集②

（P.57より）ソドムの勝利メッセージ集第2弾。存分にご堪能あれ。

■ストZERO3

MESSY FULL ON NEIL!
（訳：多くは語らねぇ！）　【飯、風呂、寝る】
OH, DOLL A HOLD!
（訳：あわれなザマだ！）　【踊るアホウ】
AND TURN MORE SKI NEIL!
（訳：あなどれなぇな！）　【アンタも好きねぇ】
NIP ON DIE SKI!
（訳：嫌いじゃねぇよアンタ！）　【ニッポン大好き】
GOTS AND DEATH!
（訳：まあまあ、よかったぜ！）　【ごっつあんです】
MEET SAW, SHOW YOU?
（訳：ワザが効いてるだろ？）　【味噌、醤油】
KICK ON SEE MAT SHOW!
（訳：俺と組もうぜ！）　【結婚しましょう】
OH I SO!
（訳：どぉだ！）　【おあいそ】
COOL SHOOT NIGHT!
（訳：なかなかの腕だな！）　【苦しゅうない】
SHOW HE THEY, NEIL ANGRY!
（訳：サービスしといたぜ！）　【消費税値上がり】
OH, COACH YET, YEAH!
（訳：てめぇが悪いんだぜ！）　【おこっちゃイヤ】
EIGHT CAR GAY NEED SAY!
（訳：やってられるか！）　【えーかげんにせい】
MY DOOM OR KID KNEE!
（訳：ちったぁ学習しな！）　【まいどおおきに】
SEE MAY TEA HIGH!
（訳：いかにも悪人面だな！）　【指名手配】
CAN I AND THEM!
（訳：守りがあめぇよ！）　【家内安全】
KEY LIST EIGHT GO MAN!
（訳：食らうほうが悪いんだ！）　【斬り捨て御免】
WHY LAW, SET EYE!
（訳：モノによっちゃ許すがな！）　【賄賂、接待】
BE JEAN HACK MAY!
（訳：女はスッこんでな！）　【美人薄命】
ON YOUR BE DEAD NIGHT?
（訳：恐れ入ったか！）　【およびでない】
OH, NEED WARE SO TOE!
（訳：近づくなてめぇ！）　【鬼は外】
NET CALL, NEED CALL BANG!
（訳：てめぇにゃもったいねぇ！）　【猫に小判】
CAR RUSH MAN TIME!
（訳：食えねぇヤロウだ！）　【からし明太】
EAT AND BUY!
（訳：調子いいぜ！）　【いい塩梅】
COOK ON, TOES EYE!
（訳：みんなお見通しだ！）　【古今東西】
CUT EIGHT, AND MAN!
（訳：ザコは群れてな！）　【家庭円満】
SIR CLUTCH EEL!
（訳：アテがはずれたな！）　【サクラチル】
KICK IT, IT PARTS!
（訳：ふぅ、あぶなかったぜ！）　【危機一髪】
SUIT GO IT DEATH NEIL!
（訳：イカスぜあんた！）　【すごいですねえ】
ORC AND MAIL, HE YACHT CALL!
（訳：ダセェ仮面だぜ！）　【おかめ、ひょっとこ】
EAT CALL, EAT CALL!
（訳：ガキにしちゃやるな！）　【いい子、いい子】
OH, TWO CURRY!
（訳：シャキッとしな！）　【お疲れ】
SHOOT CHEAP, NICK RING!
（訳：こりゃあいいカモだぜ！）　【酒池肉林】
MEETS MAY CHAT, EAT YOUNG!
（訳：ジロジロ見んじゃねぇ！）　【見つめちゃイヤン】

驚異の回復力！

ガイvsコーディーの対戦では、ふたりでドラム缶を壊しまくったあと、ガイが、旋風脚を使ったために減った体力をガムで回復する、という登場シーンが見られる。じつはこのガムは驚異の回復力を持っており、ガイでサバイバルモードをプレイしているときは、CPUコーディー戦の前までに減っていた体力をも全回復できてしまうのだ。



▲▶『ファイナルファイト』時代同様、非常に役立つガム。

ブランカ



ひとつひとつの技のスキが大きめで、「ストII」時代ほどの動きはできないが、エレクトリックサンダーは強力。

オープニング

アマゾンの大自然で気ままに暮らすブランカ……。旅行者の車に、偶然乗り込み、やって来たのは外の世界……。初めて目にする外の世界は好奇心をくすぐるものばかり……。

5人目対戦前（vs ダン）

ダン「ジミー……!! ジミーじゃねぇか!!」
ブランカ「ウオンッ!! ウオンッ!!」
ダン「なんとも懐かしいじゃネェか……。ジミーは命の恩人だもんなぁ！ どうだ、いっちょ勝負するかぁ？ また強ェとこを見せてくれよ!」
ブランカ「ウォォッ!!」

5人目対戦後（vs ダン）

ダン「あてて……。さすがジミー……今のはシビレたぜ」
ブランカ「ウォウォ、ウオウオ？」
ダン「え!? 今何してるんだって？ オレは道場をはじめたのさ！ 困ったことがあったら、いつでも来てくれ！ 力になるぜ!」
ブランカ「ウオウオウォウォッ!」

9人目対戦前（vs ザンギエフ）

ブランカ「ウオ……？」
ザンギエフ「なんだ、獣か……。オレは大切な任務の途中……お前とジャレている暇はないのだ!」
ブランカ「ウオォッ、ウオウオウォッ？」
ザンギエフ「獣に何を言ってもわからんか……。仕方ない、少し遊んでやるか……」

9人目対戦後（vs ザンギエフ）

ザンギエフ「こ、こんな闘いで倒れるとは……。申し訳ない……『偉大なる指導者』よ……。ザンギエフ、シャドルー壊滅の任務果たせなんだわ……」
ブランカ「ウォウオゥー？」

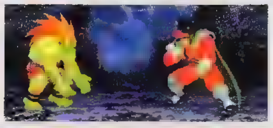
乱入戦前（vs バイソン）

ベガ「フハハ! ロシアの犬を倒すとは……手間がはぶけたワ! あの男の代わりに、キサマにこのバイソンと闘う栄誉を与えよう!」
ブランカ「ウオーーッ!」

10人目対戦前（vs ベガ）

ベガ「フハハハ! 何者かは知らぬが素晴らしい戦闘力だ……。我はシャドルーの総帥、ベガ!! 貴様に実験台となる資格を与えよう」
ブランカ「ウォウオゥー……!! ウォウォッ……!!」
ベガ「我が世界征服の野望の一助となれること……光栄に思え!」

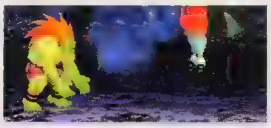
エンディング



ベガ「ま……まさか……このベガが倒されるとは……」



ベガ「だが、私は滅びぬ！ 地下基地に眠る『サイコドライブ』がある限りな！ フッハッハッハッハッハッ!」



ブランカ「ウォウオウォオ……! ウオオ、ウォウォウォウ……!」



ダン「すまネェ、ジミー……待たせちまったな！ そのかわり、オレの優秀な一番弟子を連れてきたぜ!」
さくら「も、もしかして、弟子ってあたしのことなのかな……」
ダン「さあ、悪党をブッ倒しに行こうぜ！ ジミー!!」
ブランカ「ウオッ!」



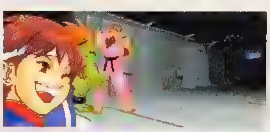
ブランカ「ウオォッ! ウオォッ!」



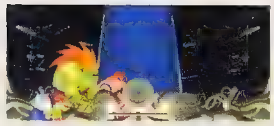
ダン「ははーん、ここか……たしかに悪党のニオイがプンプンしやがる！ この基地丸ごとブッ壊してやるぜェ!」



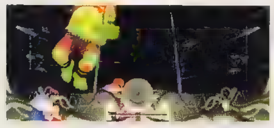
ダン「…………とはいったものの、メチャクチャ広いじゃネェか！ どうすりゃ、ブッ壊せるんだぁ？」



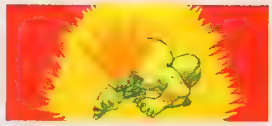
さくら「やっぱり、こういうときって動力源を壊すんじゃないかなぁ……お約束として……」
ダン「さすが、オレの一番弟子!! よし！ そいつを探すんだ!」



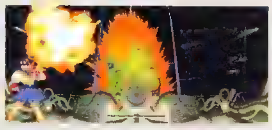
ダン「へへへ……なんかそれっぽいのがあるじゃネェか!」



ダン「ジミー！ いつものやつをブチかましてやんな!」
ブランカ「ウオォッ!」



ブランカ「ウオォッッッッッーーーッ!!」



さくら「火引さん……なんかヤバそうなフンイキだよ……」
ダン「おっしゃあ！ ズラかるぜェ!!」



ブランカ「ウオッ!」

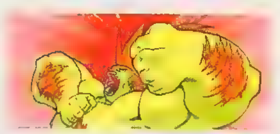




ダン「なんとも……ハデにやっちまったなぁ……」
ブランカ「ウオッ! ウオッ!」
ダン「なんだよ！ もういっちまうのかよジミー……!! まぁ、また会えるか……今回みたいに！ 次に会ったときも勝負してくれよな！ ジミー!」
さくら「バイバイ……! ジミーちゃん!!」



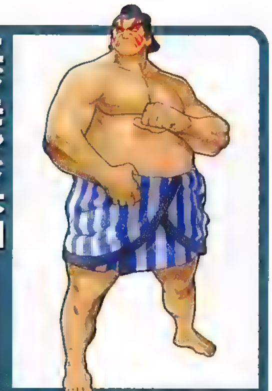
ブランカ「ウオォッウオゥーーーーッ!!」



また、ブランカは気の向くままに走り出した……。外の世界は、まだまだ好奇心をくすぐるものでいっぱいだ……。



エドモンド本田



いつの時代も飛び道具がライバル。その壁を乗り越え、大銀杏投げをからめた攻めに持ちこめれば本領を発揮する。

オープニング

角界最強のチカラビト、エドモンド本田。土俵で出し切れない有り余る力の行き場を求め、世界に目を向ける。強いヤツと闘い、スモウの良さと力強さを伝えよう！ 未だ見ぬ強敵に胸おどらせ、彼は海を渡る……。

5人目対戦前（vs リュウ）

E.本田「あんた、いいツラ構えしとるのぉ！ 強そうじゃわい!」
リュウ「力士とはめずらしいな……ひとつ勝負してみたい!」
E.本田「ガハハハ……! 日本男児ならそうこなくては！ スモウの良さは戦ってみんとわからんでごわすよ!」

5人目対戦後（vs リュウ）

E.本田「ガハハハ! 気持ちの良い闘いじゃった！ あの、『はどう』なんとかにはぶったまげたわい!」
リュウ「さすが力士、すさまじい豪腕だった。また、おれと闘ってくれ!」
E.本田「土俵では味わえんすがすがしさ……世界は広いのう!」

9人目対戦前（vs ソドム）

ソドム「OH……YOU ハ イツゾヤ ノ スモウレスラー!!」
E.本田「おお！ あんたは千秋楽に飛び入りしてきた人でごわすな！ スモウは上達したかの？ いっちょ、突っ張ってみるか!」
ソドム「DOッSAY!」

9人目対戦後（vs ソドム）

ソドム「ME ノ HEAD ニ……CHICKEN ガ サンワ……」
E.本田「ガハハハ! 言ってることはようわからんが……あんたの突っ張り、なかなかでごわした!」

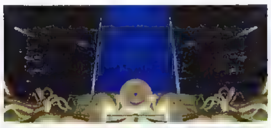
10人目対戦前（vs ベガ）

ベガ「フハハハ! 力士とは、また興味深い……」
E.本田「変わった人がわんさかおるのう……。誰じゃい、あんた？」
ベガ「我はシャドルーの総帥、ベガ!! キサマも我の実験台となるか？」
E.本田「おっとろしいことを言うでごわす。ワルモノみたいじゃて……。ワシのぶちかましで目を覚ましんしゃい!」
ベガ「来い……! その体もらい受けるぞ！ 我が世界征服の野望のためにな!」

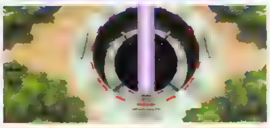
エンディング



E.本田「どうじゃい！　ちいたぁ、目が覚めたかのう！」
ベガ「バ、バカな……この……ベガが倒されるとは……！　だが、我は滅びん……シャドルーの英知『サイコドライブ』がある限りな！」

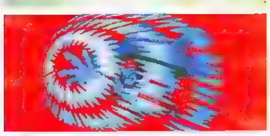




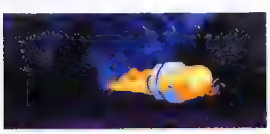








ベガ「フッハッハッハッハッハッハッ！　素晴らしい闘いだったぞ！　この技を食らい、我が軍門に降れ！」





E.本田「頭突きならワシの十八番じゃい！　どすこいッッッッッッーーーーーッ！」





ベガ「バッ、バカなぁ……バァカァなぁッッッーーーーッ！！　グゥハァァァァァーーーーッ！！！」



E.本田「しっかし、妙な方でごわした……。…………ん!?」

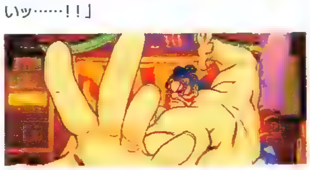


ユーニ&ユーリ「…………ベガ様」
E.本田「あんたら、何者じゃい？」
ユーニ&ユーリ「…………」
E.本田「自分の名前もわからんがか？　ほうかほうか！　あんたら、あん人に利用されとった人たちか！　心配せんでええ！　困ったときはお互いさま、みんなワシのところにきんしゃい！」

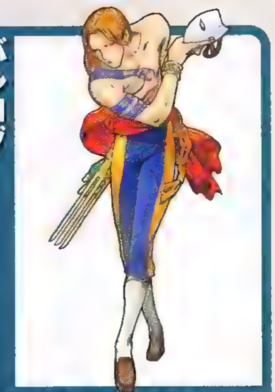




E.本田「ガハハハ！　あんたら筋が良いわい！　記憶が戻るまで、ここでしっかとケイコでもつけていきんしゃい！　そぉれっ！　もういっちょ！！　どすこいッ……！！　どすこいッ……！！」



バルログ



すばやい動きとリーチの長さを活かしたヒット＆アウェイ戦法で、自分のペースを守ることができれば強い。

オープニング

バルログ……『仮面の貴公子』。鮮血に酔う狂気の目。秘密組織『シャドルー』のボス、ベガの依頼のもと、強化戦士実験体キャミィの行方を追う。

5人目対戦前（vs ザンギエフ）

ザンギエフ「知っているぞ！　お前はバルログ！　シャドルーに組する者だな！　我が祖国ロシアに、麻薬をはびこらせるわけにはいかん！　この『赤きサイクロン』が偉大なる指導者にかわり成敗する！」
バルログ「……何をカン違いしている？　私はあの組織とは無縁だ。だが……お前の流す血が赤いかどうかには興味はある……！」

9人目対戦前（vs キャミィ）

バルログ「実験体……ようやく捉えたぞ。お前を生きたまま連れてかえる、それがヤツの依頼だからな」
キャミィ「実験……？　何を言ってる……。私はベガ様直々の任務を……」
バルログ「フ……あわれなものだ。己が生きている理由も知らず……まして……死ぬ理由までもがわからぬとはな……」

9人目対戦後（vs キャミィ）

バルログ「……おかしい……こいつは強化人間、作り物の人形のはず。何故……こうも私の心を乱す？　ベガはこの娘を捕らえてどうしようというのだ……。戦う場所と相手にさえありつければ、ヤツのやることに興味はないが……こいつのことを聞いてみるとしよう」

10人目対戦前（vs ベガ）

ベガ「ごくろうだったバルログ……。約束通り望みの対戦相手を用意してやろう」
バルログ「ひとつ聞きたい……。あの娘を……どうする気だ？」
ベガ「あれはサイコパワー研究の副産物、私の代替ボディーとして作られた。出来すぎたコピーはオリジナルにとっては都合が悪い。余計な『自我』に目覚めた人形に価値はないのだ」
バルログ「……だから殺すのか？　保身のための策略とは……。やはり貴様は……強者に値しない！」

エンディング



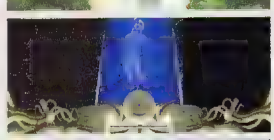
ベガ「バルログよ……貴様は大きな間違いを起こした。あの娘は……このベガと同じDNAを持つ『人間兵器』……。今、私のコントロールを失えば……『サイコドライブ』が暴走する。ククク……そろそろ限界か……この身体ともお別れだ……。次に会うときを楽しみにしている。そのときはもうベガという名前ではないかも知れんがな……！」

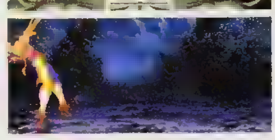


ベガ「グオオオァァァッッッ！！！」



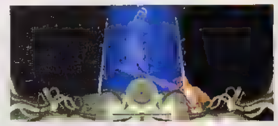


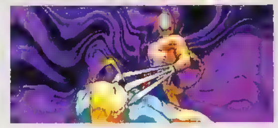




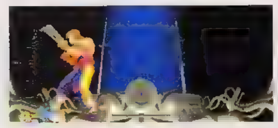


バルログ「……地下か？」

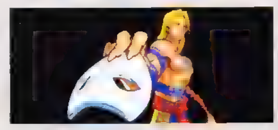




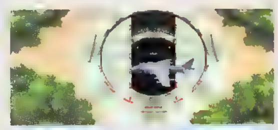
バルログ「コピー……ヤツのDNA……。まさか……この娘が新たな……。…………。……フ、それも一興かも知れん。強く……美しくさえあれば、誰であろうとかまわぬ」



バルログ「もうここも用済みか……」



バルログ「……さあ、私と来い……美しき戦士よ……！」





ナッシュ「シャドルー基地を発見した。今から攻撃に移る！　……!?」





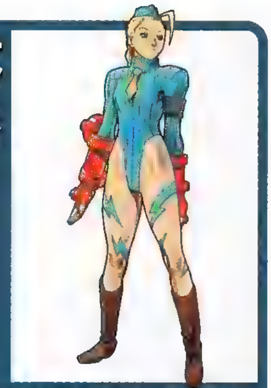
春麗「レーダーに高エネルギー反応……どうしたの!?」



ナッシュ「……吹っ飛んだよ、何もかも。直前に離脱した生体反応……確かにヤツのサイコエネルギーだ。また……逃げられたか」



キャミィ



対空技は信頼できる。あとはフットワークとスキの小さい基本技を使って、地上戦をどこまでこなせるかがカギだ。

オープニング

シャドルー戦闘員、キャミィ……。驚異のテクノロジーが生み出した、強化兵士のひとり。究極の戦闘員であるはずの彼女に起こりはじめた「異変」……。これからつむがれようとする運命を、まだ彼女が知る由もなかった。

5人目対戦前(vs ダルシム)

キャミィ「ターゲット発見……ヨガマスター、ダルシム……。戦闘データ収集準備、開始……」
ダルシム「もしや、これがシャドルーの戦闘員というやつか!? その瞳、唯の人間ではないな……」
キャミィ「だまれ……。これより、戦闘データ収集開始!」

5人目対戦後(vs ダルシム)

キャミィ「うっ、うぅ……あ、頭の中が……」
ダルシム「見える……その心の中……戸惑い……いや、恐れか?」
キャミィ「私の……中を……のぞくな! 私に心などない……!!」
ダルシム「シャドルーには人の心を操る技があると聞く……。押さえられていた「心」が開放されようとしているのか……?」
キャミィ「うるさい……! うるさい……!! うるさい……!!!」

9人目対戦前(vs バルログ)

キャミィ「き、気持ち悪い……。戦闘の後は、いつもこうだ……」
バルログ「フフフ……人形とはいえ苦悩する姿には美しさがある。実験体を連れて帰れというヤツの依頼でね」
キャミィ「実験体? 私はシャドルーの戦闘員だ……!」
バルログ「ククク……どうやらお前は、もう必要ないらしい……」
キャミィ「な……だ、だまれっ! ウソだ!!」
バルログ「手向かうか? フフフ……構わんぞ。さあ、人形の血が何色か見せてくれ」
キャミィ「そ、それ以上私に近づくなっっ!!!」

9人目対戦後(vs バルログ)

バルログ「わ、私が倒されるとは……さすがヤツの……。だが、ムダだったな……お前は殺される! ヤツの暗殺部隊にな……」
キャミィ「そんな、そんなハズはない……!!」
バルログ「ククク……。ウソかどうか、じきにわかる……」
キャミィ「私が殺される…いったい、なぜ…!?」

乱入戦前(vs ユーニ&ユーリ)

ベガ「お前から出向いてくるとはな……キャミィ……!」
キャミィ「ベ、ベガ様!! なぜ私を……!?」
ベガ「では、逆に聞こう……なぜバルログにトドメを刺さなかった?」
キャミィ「そ、それは……」
ベガ「くだらぬ「自我」に目覚めた人形まがいに用はないわ!! お前の始末、こやつらに任せよう。不良品は片づけねばな!」

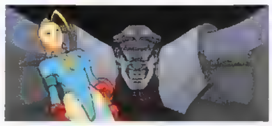
10人目対戦前(vs ベガ)

ベガ「素晴らしい! 素晴らしい力だ……!! だが……出来すぎた己のコピーを見るのは不愉快極まりない」
キャミィ「コピー!? 私が!? ベガ様の……!!」
ベガ「左様……お前はこのベガと同じDNAを持つ、我のコピー……」
キャミィ「!!!」
ベガ「最高の出来損ないは……我が拳でチリへと返してくれるわ!」

エンディング



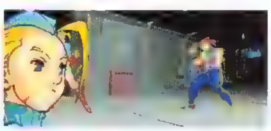
ベガ「まさか……コピーごときに敗れるとはな……この体……もはや、これまで……。だが、私はいずれまた現れる……私は……お前の中に……グオオオァァアァッッッ!!!」



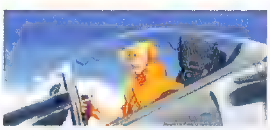
キャミィ「また、現れる……ベガ様の……DNA……私が……ベガ様と……うっ、うぅ……頭の……中が……! 何かが……うず……ま……」



春麗「ここね、シャドルーの最重要施設「サイコドライブ」……。ゲートが開いた! ……ワナ? でも、行くしかないわね!」



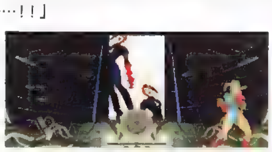
春麗「待ちなさい! ベガはどこ? ……子供!?」
キャミィ「ベガ様はもう……サイコドライブが……暴走する……私たちは……人形じゃない……みんなを……たすけないと……」
春麗「あっ、待って!! ……人形? いったい、何のこと……!?」



ナッシュ「春麗のヤツ……単独行動はしないと約束したのに。あれが「サイコドライブ」の施設か。うまく潜入できたのか?」

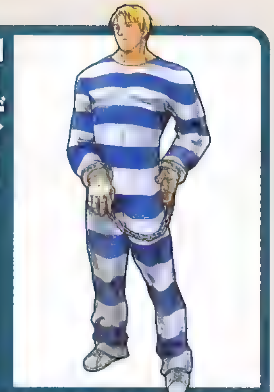


春麗「マズイわね……基地を捨てるつもり……!? ここまで来たというのに……ベガ……!!」



キャミィ「これで……みんな……たすかる……はやく……」

コーディー



飛びこみやクラックキックを駆使し、相手を画面端に追いつめるのが基本。そこからのラッシュは非常に強力だ。

オープニング

かつてメトロシティを救った英雄……コーディー。平和な世界に退屈し、ケンカにあけくれるうちについに投獄。しかし彼は気ままにオリを破り、外の世界を歩き回る。満たされない何かを求めて……。

5人目対戦前(vs バーディー)

バーディー「ヨォ……アンタ、昔はブイブイ言わしてたんだってなァ。それが今じゃあその有り様……人生ってのは解ンねぇモンだな!」
コーディー「……そうだな、たまの休日がイカれたパンク野郎とデートとは、まったく俺も、ツイてねぇぜ!」
バーディー「……ケッ! ンじゃあついでに人生最悪の日にしてやるぜェオラ!」

9人目対戦前(vs ガイ)

ガイ「せっしゃ、人の生き方にあれこれと高説をたれる気はござらん。全てはあるがまま、ゆくがままにまかせるが良し。ただ……ひとつたずねたい。コーディー殿……何があったのだ?」
コーディー「ハン……末路ってやつさ。見りゃあ解るだろ? それとも何か……お涙ちょうだいのヨタ話でも聞きたいってのか?」
ガイ「……それで充分! いざ、勝負でござる!!」
コーディー「チッ……そうくると思ったぜ」

9人目対戦後(vs ガイ)

コーディー「ま、こういうワケさ。お前もあいかわらずだな……」
ガイ「解らぬでござる……それだけの腕、何故に腐らせておくのか……」
コーディー「……マトモな生き方を望んだあげく、結局はなぐりあいの毎日。普通には生きられない……なんて、ていのいい言い訳さ。そんな自分を……許せなかったのかもな」
ガイ「……どこへ行くのでござる?」
コーディー「さあ、な……地獄か、天国か、俺も知らねぇよ」

10人目対戦前(vs ベガ)

ベガ「ほう……メトロシティのもと英雄が、このベガに何の用だ? シャドルーに加わりたいのなら、相応の実力を見せてもらうぞ……」
コーディー「ハッキリ言ってそんなモンにゃ、これっぽっちも興味はねぇが、今の俺は……アンタのツラに思いっきりブチ込みてぇ気分だ。覚悟しな! 悪党!」
ベガ「フ……よかろう。相手をしてやろう。そのいせいの良さ、2分後も保っていられるか楽しみだ……!」

エンディング

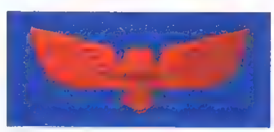




春麗「せっかくの手がかりが……すべて消し飛んでしまうなんて! ……通路にいたあの子は無事に逃げたのかしら……」

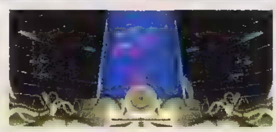


ナッシュ「基地が……爆発した!? 無事なのか春麗!! くそっ……ベガへの手がかりが……。これ以上は危険だ……引き返す!」



地下基地爆発の後、シャドルーは沈黙を保ち……その後の、必死の捜査にもかかわらず……ベガの行方は、ようとしてつかめなかった。そしてまた、春麗刑事が見たという戦闘員の少女の行方も……。





ベガ「フフフ……! なかなかやるではないか! だが……このベガを倒すことは誰にもできんのだ。我が肉体は不死身……サイコパワーの加護ある限り!!」



ガイ「追わぬのか、コーディー殿? あのような輩、放っておいては世のためにならぬ。今こそあやつを仕とめる好機……コーディー殿!」



コーディー「……興味ねぇな。もう冷めちまったよ。関係ねぇよ、俺には……」
ガイ「……左様か、ならばいたしかたあるまい。御免!」
コーディー「…………チッ。面倒くせぇな……!」



ガイ「この奥にきゃつが……いざ!」
シャドルー兵士「この先……通しはしない! ベガ様をお守りするのだ!」

ガイ「ぬう……倒しても倒してもキリがないでござる。はやくきゃつの居所にたどりつかねば……。……！！」



ガイ「コーディー殿！　やはりおぬしは……」
コーディー「無駄話の時間はねぇんだろ？　さっさといくぜ！」
ガイ「承知！」



ベガ「！！　貴様ら、何故ここを……！！」
コーディー「俺にまかせろ……。安心しな！　キッチリあの世に送ってやるぜ！！」





ベガ「バカな……サイコドライブある限り、このベガは無敵のはず……バカな……バカなぁぁぁあああ！！」



コーディー「相手が悪かったな……あばよ！！」

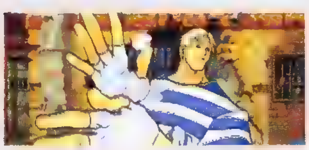




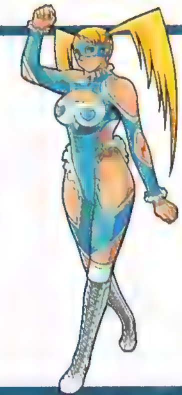




ガイ「街に戻らぬのか？　おぬしを待っている者が必ずいるはず……」
コーディー「さあ……て、どうするかな……。ま……明日のことは明日考えることにするぜ。ひとまずお別れだ……楽しかったぜ！」
ガイ「ゆくがまま、あるがまま……これもまた人生でござるか」



レインボー・ミカ



多彩な投げ技を持ち、近～中距離戦が得意。基本技＆必殺技はややクセがあるものの、使いこなせば強力な武器に。

オープニング

プロレスラーとしてのデビューをひかえた、レインボー・ミカ。期待の新人として売り出すべく考え出されたプロモーションとは、名のあるストリートファイターと野試合をして世界を巡るというもの。「リングの星」を目指し、ミカはプロへの一歩を踏み出した。

5人目対戦前(vs かりん)

かりん「何かと思えば……プロレスの巡業とは……ふふふ」
R.ミカ「あんた、今笑ったな……！！」
かりん「おかしくて笑ってはいけませんの？　オーッホホホホホッ！！」
R.ミカ「プロレスの何がおかしい！！　覚悟はできてんだろうな！　うらぁ！」

5人目対戦後(vs かりん)

かりん「う、うぅん……まさか、ここまで出来るとは……。プロレスに対する研究も、少し足りなかったようですわね……。一流になったら、神月財閥がスポンサーになっても良くってよ」
R.ミカ「ス、スポンサー!?　ありがとッス！　あああんた、とてもいい人ッス！！」

9人目対戦前(vs ザンギエフ)

R.ミカ「ももももしかして、あなた様はザンギエフ様ではありませんか!?」
ザンギエフ「いかにもオレは「赤きサイクロン」ザンギエフだが……」
R.ミカ「かかかか感激ですすっ！！　あああああたし、ミカっていうです。あたし、ザンギエフ様に憧れててプロレスラーになったですっ！！」
ザンギエフ「ほほう……うれしいことを言う……。どうだ……？　プロならばオレと組み合ってみんか……？」
R.ミカ「ホントのホントですかぁっっ！！　マジ全開で胸かしてもらうです！」

9人目対戦後(vs ザンギエフ)

ザンギエフ「ガハハハハッ！　こいつは驚いた！　このザンギエフを負かすとは……！」
R.ミカ「そ、そんな……とんでもないッス。たまたまの偶然のマグレなだけッス。あたし、今日のこの感動を三代末まで語り継ぐですっ！！」
ザンギエフ「ガハハハハハハッ！　ミカといったな、気に入ったぞ！！」

乱入戦前(vs バイソン)

ベガ「フッハッハッハッハッ！！　師弟愛というやつか……くだらん！　ザンギエフよ……このベガに用があるのではないのか……？」
ザンギエフ「ヌゥゥ……ベガ……！　お前の方から姿を現すとは……！」
ベガ「先程はよい余興を見せてもらったわ……。駄賃の代わりに、この者が案内するぞ……冥土になっ！」

R.ミカ「ザンギエフ様、ここはあたしにやらせて欲しいッス」
ザンギエフ「……!?　……わかった。異種格闘技も勉強のうち……思い切りぶつかってこい！！」

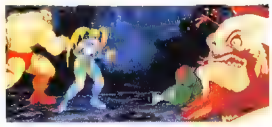
10人目対戦前(vs ベガ)

ベガ「やるではないか小娘……。だが、調子に乗りすぎたようだな！　己の未熟さ……あの世で悔いるがいい！！」
ザンギエフ「ムッ、いかん……！！　ミカ……！　気を付けろっ！！」

エンディング



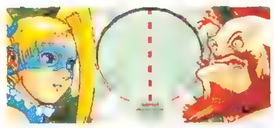
ベガ「この……ベガともあろう者が……こんな……小娘ごときに……！」



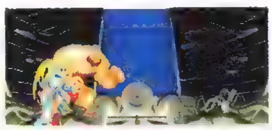
ザンギエフ「ミカ……！　無事か……！！」



R.ミカ「ザンギエフ様……このベガという人は、いったい……」
ザンギエフ「話は後だ……このスキに「サイコドライブ」を探すのだ！」



R.ミカ「ザンギエフ様……その……サイコなんとかっていうのは……？」
ザンギエフ「「サイコドライブ」……それは、我がロシアにとって、あってはならん兵器なのだ……。偉大なる指導者の依頼で、オレはそれを破壊しにやってきたのだよ」



R.ミカ「これが……「サイコドライブ」……」
ザンギエフ「ウム……間違いない。早く破壊せねば！　ミカは下がっておれ……。いくぞ……！　イヤァッ……！！」



R.ミカ「あっ……！　装置から火花が！」
ザンギエフ「ウム！　もう十分だろう……ここは危険だ、脱出するぞ！」





R.ミカ「きゃあっ！！」
ザンギエフ「ミカ……！！　ムッ、いかん！！」



R.ミカ「きゃあぁぁっっっっ！！！　天井がっ……！！」
ザンギエフ「これしきっっ！！　ヌゥウウウーン！！！」



R.ミカ「ザンギエフ様！！　あたしなんかのために！！」



ザンギエフ「これだけの才能をこんなところでつぶされてたまるか！　心配ない……この鋼の体はどんな災いもはね返すのだ！　怪我はないか？　よし、ならば先を急ぐぞ！」
R.ミカ「ハイッ！！！」





R.ミカ「オイッチニ……オイッチニ……」



R.ミカ「ザンギエフ様……今頃何をしてるんだろう。また危険な任務に就いている、のかも……」



R.ミカ「もう、会えない……？　いやっ……そんなことない！　きっとまた会えるはず！　ようし！　もっと鍛えて、有名になって、大きな舞台に立つんだ……。そしてっ！　今世紀最大のドリームカードを実現させるスよ！」



かりん



さまざまな技に派生する紅蓮拳を持つが、攻めの主軸はあくまで近距離戦でのケンセイと、強力な対空技。

オープニング

世に名をはせる、神月財閥の一人娘、神月かりん……。万事において常に勝利者であるべし……これこそ神月家の厳しい家訓。先の勝負で敗北を喫したさくらと再戦するため、自らも世界へと旅立つ……。

5人目対戦前(vs ブランカ)

かりん「な、なんですの!? ……野獣……!?」
ブランカ「ウオーーーーーーーーーーーッ!! ウオッ!! ウオッ!!」
かりん「ふふふ……いいでしょう……。獣とはいえ……望みとあらば、お相手いたしますわ……。この神月かりんの『百獣の王』の拳で!!」

5人目対戦後(vs ブランカ)

かりん「このような生き物がいるとは……世界とは広いものですわね。……………………………!? ……戦っているときから誰かに見られているような……。……………………。気のせいかしら……?」

9人目対戦前(vs さくら)

かりん「やっと出会えましたわ……春日野さくらさん!!」
さくら「か、神月かりん……さん……!! どうして、こんなところに!?」
かりん「もちろん、あなたともう一度闘うためですわ!! 先の敗北……わたくしにとって、とても価値あるものとなりましてよ」
さくら「みたいだね……すごい闘気……わくわくしちゃうな!」

9人目対戦後(vs さくら)

かりん「この胸のすくような感覚……さすが、わたくしが見込んだ方。すばらしい闘いでしたわ!」
さくら「エヘヘ……今回は負けちゃったけど、また挑戦するからね!」
かりん「うふふ……勝ち負けよりも闘っている瞬間……そちらの方が大切に思えるなんて……不思議ですわ……」

乱入戦前(vs ユーニ&ユーリ)

ベガ「フハハ! 今の闘い見せてもらった。どちらも小娘にしてはよくやる……。……キサマの方か? ブランカを倒したというのは……」
かりん「いきなり、無粋な……何者ですの!?」
ベガ「この者たちを倒すことができたら、我が名を教えよう……。さあ……お前たち……相手をしてやれ!」

10人目対戦前(vs ベガ)

ベガ「楽しませてくれる……とんだ拾い物のようだな……。我はシャドルーの総帥、ベガ!! 貴様に実験台となる資格を与えよう」
かりん「シャドルーのベガ……!! ……そう、この男が……。ただの下衆とわかった以上……もはや、手加減の必要はありませんわね!!」

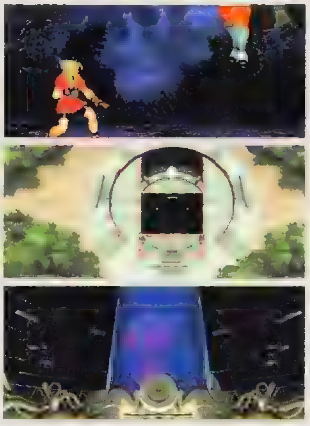
エンディング



ベガ「バ、バカなぁ……このベガともあろうものが……。許さぬ……! 許さぬぞォッ………!!」



ベガ「我の要求を無視した愚かなあの財閥と共に……キサマらも、影も残さぬように消し飛ばしてくれるわッ!!」



ベガ「ムゥウゥゥゥーーーーン!! この『サイコドライブ』がある限り……このベガに逆らうことなど不可能なのだ!! フッハッハッハッハッ!!」



さくら「神月さん……なんかヤバそうな感じだよ……」



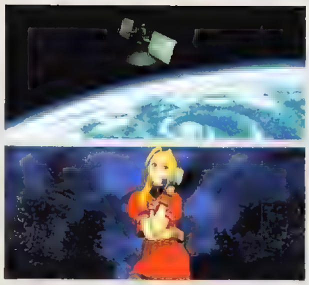
かりん「うふふ……さくらさん……ご心配りませんわ……」



かりん「準備はよろしいわね……予定通り行いなさい! 今しがた我々から離脱した高エネルギー体がターゲットですわ」



柴崎「はい! かりんお嬢様……」



かりん「うふふ……何をするつもりだったかわかりませんが……神月財閥にたてつくとは、あまりに愚かでしたわね……」



ベガ「ぬぅぅっ……!! な……何が起こったというのだァ……!!」



ベガ「この……ベガがぁ……バ、バァカァなぁぁぁぁ……ッ!!」



さくら「ねぇねぇ、神月さん! 新聞見た?『悪の組織シャドルー、謎の壊滅』これって、あの変なおじさんのことじゃなかったっけ……?」
かりん「まぁ、そういうことになりますわね……。実はあのシャドルーという組織……、身の程もわきまえず神月財閥を脅迫しておりましたの。ですから当家の誇るキラー衛星『まんじゅしゃげ』で……基地を根こそぎ破壊してさしあげましたわ!!」
さくら「ま、まんじゅ……? ……キラー衛星!?」



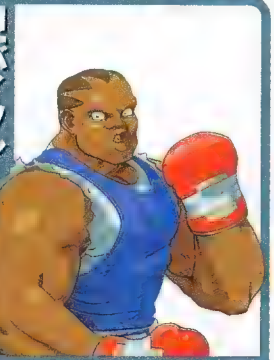
かりん「まったく、いつの時代も悪党の考えることは浅はかですわ! オーッホッホッホッホッ!!」



DC、PS、SS版 オリジナルストーリー(※)

M.バイソン

※……アーケード版ではベガと同じストーリーが表示される



ジャンプ弱攻撃と突進技が攻めのカナメとなる。守勢にまわったときはガードゲージの長さだけが頼り。

オープニング

元ボクシングヘビー級の王者M.バイソン。どん底の毎日から勝ち取ったシャドルー幹部の肩書き。世界一のハードパンチを武器に、より高い地位を目指し駆けのぼる!

5人目対戦前(vs 元)

バイソン「中華服の白髪のじいさん……と、あんたが元かぁ?」
元「……何用か?」
バイソン「あんた、さんざんウチの密売員をヤっちまってくれたらしいなぁ? あんたに直接恨みはねぇが出世の為、死んでもらうぜぇ!」
元「……涅槃で悔いよ、己の愚行……」

9人目対戦前(vs バーディー)

バーディー「げぇっ! もう、きやがったのか!」
バイソン「何したんだか知らねぇが、ベガがよぉ、おめぇ邪魔だってよ!」
バーディー「……ケッ、パンチ馬鹿が! 返り討ちにしてやるぜオラぁ!!」

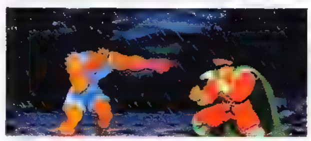
9人目対戦後(vs バーディー)

バーディー「チグジョー!! あと、もう少しでサイコドライブが……!!」
バイソン「サイコ……ドライブ? 何だそりゃ。言わねぇと、殴るぜぇ?」
バーディー「っ! もうやめてくれ!! いっ言えばいいんだろ。そいつは…………」

10人目対戦前(vs ベガ)

ベガ「なかなかの働きだバイソン。シャドルーの幹部たる資格充分だな。これからも我が野望のための活躍を期待しておるぞ……」
バイソン「肩書きは要らねぇ! サイコドライブってのを渡しな!」
ベガ「……奴に要らぬ事を吹き込まれたようだな。我が道具として忠実でさえあれば長生き出来たものを。いらぬ欲をかいた罰だ……あの世で後悔するがいい!!!」

エンディング



バイソン「どぉだよ!! ギガトン級の必殺ブローの味わぁ!」
ベガ「ぬぐぅ……力のみの馬鹿とあなどっておったわ……!」
バイソン「もうアンタはボスでも何でもねえ! サイコドライブってのを渡しな!!」
ベガ「……そんなに欲しければくれてやるわ! 見るがいい!!」

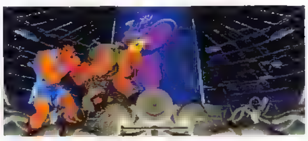


バイソン「あっ! 逃げやがった!! ……ん?」
バーディー「おい! サイコドライブはこっち だ!」

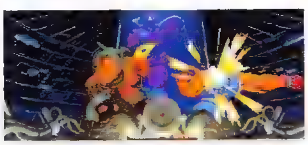




バイソン「おめぇ結構いい奴だな! 道案内してくれるなんてよぉ」
バーディー(ケッ! 先にサイコドライブを使って、ベガもこいつも倒す!)



ベガ「!! 貴様ら……」
バーディー「ベガのだんな……いいザマじゃねぇか! あんたの秘密はとっくに掴んだ! ここで終わりだなぁ!!」
バイソン「おい、サイコドライブってのはどこにあるんだ? 早く教えろ!」
バーディー「うるせぇ! 黙ってろ! まだこいつに話しがあんだよ! どうだいベガ、俺の部下になるなら助けてやってもいいぜ?」
ベガ「フン……笑えぬジョークだな!(あとわずかでサイコパワーが回復する……せいぜい吠えろ!)」



バイソン「おい! 無視すんな!! 早く教えろオラァアアアーーー!!」
バーディー「アッ!? バ、バカ野郎テメェ!! なんてことしやがるッ!!」
ベガ「おのれ……!! もう許さぬッ!!」



バイソン「死に損ないがぁッ!!!」



ベガ「バカな……こんなザコに……まだパワーが完全でないと……?」



ベガ「グワァァァァアアアア!!!」





バイソン「クソッ!! 結局サイコドライブは手に入らなかったじゃねぇか!」
バーディー「ア!? テメェが壊したんだろーが!!」
バイソン「なにィ? サイコドライブって金目のモンじゃ無かったのかよぉ?」
バーディー「テメェ、あれがどんだけスゲェ物かわかってねぇのか!?」
バイソン「チクショー!! チクショー!! チクショォーーーー!!!」



バイソン「あっ!? しまったぁ!! ベガからまだ、金もらってねぇ!!」



DC、PS、SS版オリジナルストーリー(※)

ユーニ



さまざまな必殺技を持ち、攻め手が豊富。とくにフーリガンコンビネーションとエアスパイラルアローは強力だ。

※……アーケード版ではベガと同じストーリーが表示される

オープニング

シャドルーの最新科学技術、悪魔のテクノロジーが生んだ強化兵士……。その一員ユーニがベガ直々の指令を受ける。「格闘家リュウを追跡し素体データを採取せよ!」

5人目対戦前(vs E.本田)

E.本田「おぬし……このあたりじゃ見かけん顔じゃが……その気配の消し方といいその眼といい、ただ者ではないな」
ユーニ「……FAS検索中……終了まで予測28秒……」
E.本田「おもしろそうじゃい! さあ、いざ勝負!!」
ユーニ「……任務遂行の妨げと判断。速やかにこの目標を排除します」

5人目対戦後(vs E.本田)

ユーニ「目標沈黙……FASデータ修正。直ちにリュウ追跡に戻ります」
E.本田「うう……油断したでごわす……。おまえさん、さては……毎日……ちゃんこ……食べてるでごわす……な……?」

9人目対戦前(vs リュウ)

ユーニ「ターゲット目視します。サンプルデータと98%一致」
リュウ「……君は? おれと勝負がしたいのか?」
ユーニ「特殊エネルギー感知しました……データ不足のため完全解析不能。サンプリング開始します。第1種戦闘態勢移行!」
リュウ「どんな目的があるのかは知らないが戦る以上、全力を尽くす!」

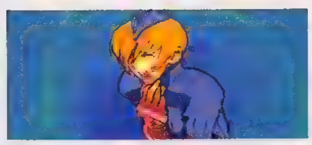
10人目対戦前(vs ベガ)

ベガ「フン……よかろう。まあ予想通りの結果のようだ。やはり……『殺意の波動』は条件が満たされないと発動せずか。あわよくばとおまえを仕掛けたが……もう任務は終わりだな。リュウの相手は私がする……お前は私の糧となり果てるがいい」
ユーニ「……非常事態特Aレベル。特A級戦闘態勢、応戦開始……!」
ベガ「! ……これは愉快だ! わたしに逆らうと? フハハハ!!」

エンディング



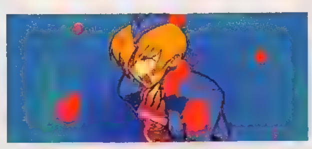
ベガ「グッ……サイコドライブの力がなぜか弱まっている? まさか……使い捨てのはずのおまえたちに……このベガだけが持つ……サイコドライブの制御能力が……? だが……もう遅い! このベガが滅びれば……おまえたちの命も……!」



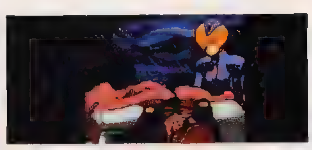
ユーニ「BP値急速に減少中……生命維持……困難……」



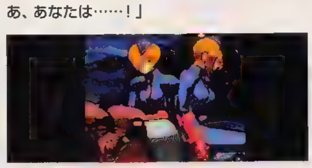
ベガ「人としてなど……生きられぬ! グ……グォアアアァァァァアァッ!!」



ユーニ「危険……危……け…………ん……、……グフッ!!」



ユーニ「…………べ……ベガさまぁ……、!? あ、あなたは……!」



ユーリ「…………」



ユーニ&ユーリ「わたしたちは……わたしたちは……、いつ……いつま……でも……、べ……ガ……、べ……」



春麗「……シャドルー強化兵士……」

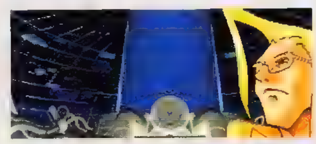




春麗「ベガが彼女たちを作り出した本当の理由は……?」



春麗「それがベガを倒すための手がかりだったのかも知れない……」



ナッシュ「シャドルー秘密基地の強襲時に生命反応はいっさい消えていた」





ナッシュ「例の強化兵士の少女達の姿も結局確認にはいたらなかった。彼女たちはどこへ消えたのか?」



ナッシュ「サイコドライブの詳細ともども真相は爆炎の中……。いまとなっては任務ファイルに記録の断片が残るのみである」



DC、PS、SS版
オリジナルストーリー（※）

ユーリ



信頼できる必殺技はキャノンスパイクのみ。キャミィ、ユーニ以上に基本技によるケンセイの比重が大きい。

※……アーケード版ではベガと同じストーリーが表示される

オープニング

シャドルーの最新科学技術、悪魔のテクノロジーが生んだ強化兵士……。その一員ユーリがベガ直々の指令を受ける。『同じ強化兵士であるキャミィを捜索し抹殺せよ！』

5人目対戦前（vs T.ホーク）

T.ホーク「おまえは……まさか！　ジュリア！　ジュリアだな！?　ずっとお前を探していた……さあ、私と村に帰ろう！」
ユーリ「………………」
T.ホーク「……ジュリア？　何があったんだ、いったい!?」
ユーリ「攻撃：開始」

9人目対戦前（vs キャミィ）

ユーリ「目標：確認」
キャミィ「……その様子じゃまだ気づいてないのね。私は……もうあなたたちとは違う！　自分を取り戻したのよ！」
ユーリ「対象物：排除」

10人目対戦前（vs ベガ）

ベガ「よくやった……だがきさまの任務はもう終わりだ。特別任務用に代謝機能をUPさせているからな……もうすぐ寿命だ。このベガの役に立てたのだ、安心して休め……永遠にな！」
ユーリ「……モード移行：応戦体勢……」
ベガ「フフ……さすがは強化兵士だ、生存本能もまた強固というわけか。面白い趣向だ、黄泉への手向けに相手をしてやろう」

エンディング



ベガ「グッ……サイコドライブの力がなぜか弱まっている？　まさか……使い捨てのはずのおまえたちに……このベガだけが持つ……サイコドライブの制御能力が……？　だが……もう遅い！　このベガが滅びれば……おまえたちの命も……！」



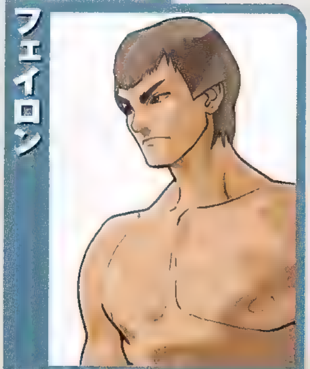
ユーリ「の……脳波：異……常……」



ベガ「人としてなど……生きられぬ！　グ……グォアアアァァァァァァッッ！！」

DC、PS、SS版のみ登場＆使用可能

フェイロン



烈火拳からの豪快なコンビネーションは、相手にとって脅威。Z-ISM以外なら、烈空脚も攻撃の起点になる。

オープニング

香港の若き天才アクションスター、フェイロン。類まれなる格闘センスで独自のカンフースタイルを会得。より技に磨きをかけるため今日も街に出て炎の拳をふるう！

5人目対戦前（vs バイソン）

バイソン「よう、あんちゃん……シャドルーに入らねぇか？　武器にクスリに要人誘拐……たんまりもうかるぜぇ！」
フェイロン「馬鹿な！　犯罪の片棒を担ぐ気はない！　失せろ！」
バイソン「おいおい、分かってねぇな……断るって選択肢はねぇんだよ！！」

5人目対戦後（vs バイソン）

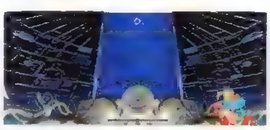
バイソン「おめぇ……シャドルーに逆らってただですむと思うなよ！」
フェイロン「俺は脅しには屈しない！　逆にぶっ壊してやる！」



ユーリ「血圧：上昇……限界値……突……ば……グフッ！！」



キャミィ「……覚醒したか？」
ユーリ「……あ……ここは？　あなたは……だれ？」
キャミィ「私はキャミィ……おまえと同じ強化兵士だ。よく聞け……おまえの体はこのままでは細胞ごと崩壊する」
ユーリ「………え？　何を……言っているの？」
キャミィ「それを防ぐには……あの装置を使うしかない。急げ……時間がない」



キャミィ「これでいい……。いま……サイコドライブを起動できるのは私だけ……そして……助かる……のも……ひとり……。…………おまえ……だけで……も……………」



9人目対戦前（vs バルログ）

フェイロン「あんたもあのボクサーの仲間か？　たいした出迎えだ」
バルログ「一応、聞いておく……シャドルーに加わり忠誠を誓え」
フェイロン「俺は悪事に荷担する気は毛頭ない！　帰れ！！」
バルログ「ククク……予想通りの答えだ。それでこそ刻み甲斐がある。その肉、その皮、その骨……この爪で血の芸術品に仕上げてやる！」

10人目対戦前（vs ベガ）

フェイロン「お前がシャドルーのボスか……いかにも悪人、だな」
ベガ「貴様はなんの為に闘うのだ？　金か？　女か？　それとも地位か？　まさか正義などという陳腐なものではないだろうな？　ん～？」
フェイロン「それを聞いてどうする？　お前に教える必要はない」
ベガ「まあいい……最後のチャンスだ。我のもとに組せよ、フェイロン！」
フェイロン「残念だがつるむのは好きじゃない。それに……お前は、気に入らん！！！」
ベガ「はっ！　言うワ！　では死ぬがいい、我がサイコパワーのもとにな！！」

エンディング



ベガ「ぬぅぅ……確かに口ばかりの腰抜けではないようだ……」
フェイロン「お前は強い……だがおれほどじゃなかったな！」



ベガ「さて、それはどうかな？　まだお前は知らぬ、真の恐怖を！！」









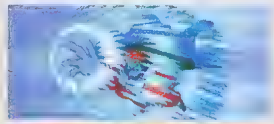
ベガ「サイコドライブがある限り私は無敵だぁぁぁぁ！！！」
フェイロン「なにぃ!?」
ベガ「むっはぁぁぁぁぁぁ！！！」



フェイロン「ぐわぁっ！」



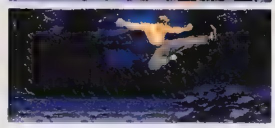
ベガ「しょせん貴様らはこのベガの引き立て役に過ぎんのだッ！！　止めだ！　死ねい！！　サイコクラッシャァァァ！！！」





フェイロン「まだだ！　取っておきを見せてやるぜ！　ほぁタァァァあああーーーッ！！！」





フェイロン「サイコドライブとやらに頼っている時点で、お前は負けていたのだ！　ほぁチャーー！　わぁタァーー！　イィやっチャァァアアア！！！！」



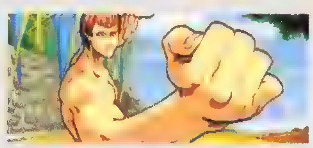
ベガ「そんな……まさか……！　サイコドライブに勝るパワーなど、この世に……あるはずが……グォァァァアアアーーーー……！！」



このエピソードを元に作られた映画『街頭覇王』は全世界で大ヒット。フェイロンは一躍世界の注目を浴びるスターに……。だが、彼の熱い心は決してとどまることがなかった。



フェイロン「ひとつ登ればまたひとつ！！新たな頂点を目指すのみ！！　アッチャォアアアアーーーー！！！」
雄叫びとともに彼はゆく……アクションスターの果て無き道を！



DC、PS、SS版
のみ登場＆使用可能

ディージェイ



非常にスキの小さい飛び道具を盾に、相手を追いつめていくのが得意。基本技での対空迎撃がポイントだ。

オープニング

南国の彗星とうたわれる若きキックボクサー、ディージェイ。陽気なファイティングスタイルで一気にチャンプにのし上がる。楽しくハマれる戦いを求め、軽～いノリで世界へと飛び出す！

5人目対戦前（vs アドン）

アドン「何だ貴様……？　この俺と戦おうというのか？」
ディージェイ「Yeahhhhhhhhh！！　スペシャルマッチだ Great！！」
アドン「ふざけた野郎だ……ムエタイの神だと知ってのことだろうな？」
ディージェイ「Nohhhhhhhhh！　おれは知ってるぜ！　おまえはセカンド・チャンプ！！」
アドン「何だと……！？　あの名ばかりの帝王など、もう師ではない！！　いいだろう、身を持って知れ……最強とはいかなるものかを！！」

5人目対戦後（vs アドン）

アドン「こんな奴に、世界最強のムエタイが敗れるというのか……」
ディージェイ「Don't worry Man！　おれが強すぎるだけだ Yahhh！」
アドン「覚悟しておけ……貴様の安い命ももうすぐ尽きる！」

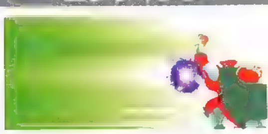
9人目対戦前（vs サガット）

ディージェイ「その胸の傷に眼帯……Yes！『帝王』Bingo！！」
サガット「俺になんの用だ？　くだらぬ見世物につきあう暇はない」
ディージェイ「Oh！　オレには用アリだ！Let's Fight！！」
サガット「よほどの命知らずのようだな……まあいい、相手になってやる！」

10人目対戦前（vs ベガ）

ベガ「おもしろい男だ……我がシャドルーに刃向かうとはな。その度胸と……あの帝王を倒した実力を買ってやろう。シャドルーの一員になれ……すべての自由と悦楽が手に入る！」
ディージェイ「No Thank you！　お節介は無用だぜ！！　夢は自分の手でつかむ！　それが人生ってもんだぜ All right？」
ベガ「そうか……それは残念だな。今キサマは、その夢を完全に失う選択をしてしまったようだ。充分に後悔し、そして……死ねィ！」

エンディング



ベガ「愚か者め……！！　面白い余興だったが……少々度が過ぎたようだ！　何度倒されようとこのベガは滅びぬ……。無敵の力「サイコドライブ」がある限りな！！」



ディージェイ「Oh. No！！　本当の Beat はこれからだぜ！！」



ディージェイ「La la la la la la la la la la la la la la la la laaaaa！！」



ベガ「こ……この破壊力は……！　まさか我がパワーをしのぐと……？　バ……バカなぁぁぁあああ！！！」



ディージェイ「勝利の Rhythm その体に感じたかい？　Yeahhhh！！」



ディージェイ「♪♪～♪～♪♪～」
ボブ「YOUがMr.DJサンですかぁ？」
ディージェイ「Yeeeeees！　俺に用かい？」
ボブ「MEはジャマイカミュージックのボブというものデース」



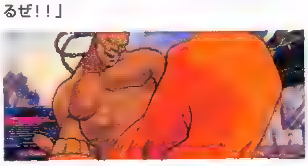
ボブ「YOUの歌、とてもスバラしい！　魂にビビっとカミングね！　ぜひうちでプロデュースさせてくだサーイ！　いっしょに、ラテンのスターをめざしまショウ！！」



ディージェイ「世界最強の格闘家の次はラテンのスターか……」



ディージェイ「Ha ha ha ha ha ha！！　そいつは Nice アイデアだ！！　格闘と音楽……両方を極める！　ビッグな Challenge になるぜ！！」



DC、PS、SS版
のみ登場＆使用可能

T.ホーク



メキシカンタイフーンの攻撃力はイマイチ。リーチの長さを活かし、打撃技を中心に攻めたほうが闘いやすい。

オープニング

誇り高き部族サンダーフット、村一番の戦士、T.ホーク。近年、多くの村人が失踪する怪事件が続発していた。ただならぬ悪い予兆にホークは村を出る決意をする……。

5人目対戦前（vs ナッシュ）

T.ホーク「聞きたいことがある……多発している失踪事件についてだが……」
ナッシュ「シロウトが首をつっこんでも事態は好転せん。この事件……いや、シャドルーはおまえが思っているほど甘くない」
T.ホーク「『シャドルー』？　教えてくれ！　いったい何者だ？」
ナッシュ「知らないほうが身のためだ。それとも拳で話し合ってみるか？」

5人目対戦後（vs ナッシュ）

ナッシュ「なかなかの腕だ……だが奴らに盾突くのは危険すぎる。組織のボス、ベガの力はまさに悪魔的といっていい……」
T.ホーク「ベガ……その名は父から聞いた覚えがある……。その昔、我が聖地に現れた悪鬼『青い光を操る男』の名……！」

9人目対戦前（vs ユーリ）

ユーリ「ターゲット：目視確認」
T.ホーク「！！　……おまえは……ジュリア！こんな所に!?」
ユーリ「個体データ：T.ホークと断定」
T.ホーク「？　さっきから何を言っている？さあ、私と村に帰るんだ！」
ユーリ「移行：第2種戦闘態勢」
T.ホーク「……そうか……これもあのベガという男の仕業なのか！」
ユーリ「目標：即刻排除」

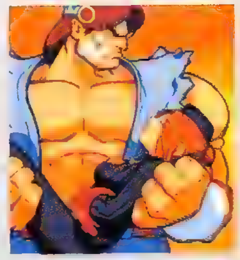
10人目対戦前（vs ベガ）

ベガ「やはり……貴様はあのアロイオ・ホークの息子だな」
T.ホーク「父との因縁だけでなくジュリアの心まで……許せぬ！　なぜだ……なぜこんな事をする！」
ベガ「すべては我がサイコパワーのため……負の感情こそその源！　おまえたちが憎み恐れるほどにこのベガは無限の力を得るのだ！」
T.ホーク「それだけのために……我が聖地を汚したというのか……！　神よ……願わくば我にその聖なる力を授けたまえ！」

エンディング



ベガ「この……ベガが……きさまごときにッ……！！　グアアァァァーーーー……ッッ！！」



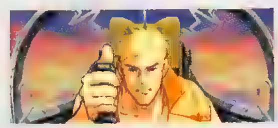
T.ホーク「悪魔は滅びた……さあジュリア、私と帰ろう……」
ユーリ「う……あ、あああ……ベガ……さまぁ……あ……」
T.ホーク「……ジュリア……。……たとえ何年かかろうと君を救ってみせる……。おまえにも流れているはずだ、聖なる血が……必ず救ってみせる……必ず……！」



ナッシュ「目標空域に入った……春麗！　レーダーの反応はどうだ？」



春麗「ベガのサイコエネルギーは消失したままよ……。なぜ突然消えてしまったのかしら？　でもこれはチャンスだわ！　今ならシャドルー基地を叩ける！」



ナッシュ「よし……もうここまできて引き下がることはできないな。目標はあくまで基地の破壊。春麗、生命反応には注意してくれ！」
春麗「了解……その地点から2時の方角に建造物の反応あり！　向かって！」
ナッシュ「発見次第、爆撃体勢に移る！」



ナッシュ「……爆撃完了、基地は大破した」
春麗「生命反応は無し……爆撃直前にだれかが離れていった様子だけど」
ナッシュ「サイコパワーの反応はない……組織の戦闘員か？　いずれにせよ……ヤツらとはもう一度戦わなければならないな」

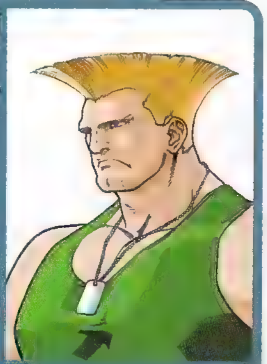


戦士は瞳に沈みゆく太陽を映し故郷を目指す。少女が失った光、いつか取り戻せると信じて……。



DC、PS、SS版のみ登場&使用可能

ガイル



技や戦法はナッシュとほぼ同じ。ガイル固有の技、ソニックハリケーンは、LV3で使える強力な対空技となる。

オープニング

空軍生え抜きの兵士、ガイル中尉に届いた一通の司令状。「ユクエフメイノ　ナッシュ　チュウイ　ヲ　サガセ」。降りしきる雨の中ヘリポートへ急ぐガイル。その先に待つ過酷な試練に、まだ気づくはずもなかった……。

5人目対戦前（vs 春麗）

春麗「初めまして……ガイル中尉」
ガイル「……あんたは誰だ？　どこでオレの名を知った？」
春麗「あなた、ナッシュ中尉を止めに来たのでしょう？　悪いけど今あなたに彼の任務を邪魔されちゃ困るのよ」
ガイル「あんたに邪魔されるわけにはいかん」

5人目対戦後（vs 春麗）

ガイル「あいつは熱くなりすぎる……オレにしか止められん」
春麗「お願い……！　彼を止めないで！　せっかくのチャンスが台無しに……」
ガイル「心配するな……敵は倒す。同じ軍人として……戦友としてあの巨悪を許す気はないからな」

9人目対戦前（vs ナッシュ）

ガイル「ナッシュ……やっとみつけたぞ」
ナッシュ「！！　ガイルか……手助けにきたという顔じゃあないな」
ガイル「1時間後に空爆がある。今すぐこの場から離れろ。輸送ヘリを待たせてある……あとはまかせて、戻るんだ」
ナッシュ「なぜだ？　この手で息の根を止めない限り、やつはまた逃げる！　今回ばかりはお前の頼みでもダメだ。どうしてもというのなら……お前を倒して、進むまでだ！！」

9人目対戦後（vs ナッシュ）

ナッシュ「う…………ガイル…………」
ガイル「しばらくそこで休んでいろ……もう俺にもすべて解っている。お前ほどじゃあないが俺も悪どい奴は嫌いなんだよ」

10人目対戦前（vs ベガ）

ベガ「泣かせるストーリーだな……志なかばに倒れる正義の戦士。その親友もまた、受け継いだ使命を果たせずに死ぬのだ……フハハハ！　喜べ……！　このベガが幕を引いてやるぞ！！」
ガイル「……せいぜい余裕を見せておけ。陳腐すぎて言いたくないセリフだが……悪は、滅びるのが運命だ！」

エンディング



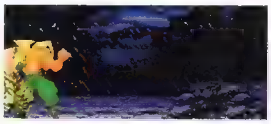
ベガ「技のキレ、みなぎる闘志……なるほど戦士としては一流だ。あくまで「人」としてのレベルならばな……！」



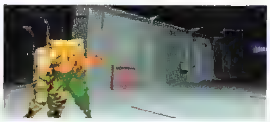
ベガ「なかなか楽しかったぞ……ほうびに面白いものを見せてやる」



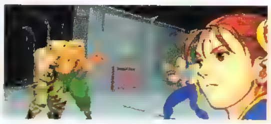
ベガ「「人」の無力さを存分に思い知れ！　フッハッハッハッ……！！」



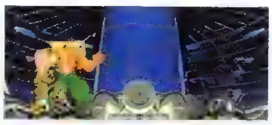
ガイル「ナッシュ！　後を追うぞ！！」



ナッシュ「この奥に……『サイコドライブ』があるはずだ。それは我々に百害をもたらす悪魔の装置……破壊しなくてはならない！」



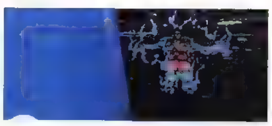
春麗「！！　あなたたち……どうやら無事のようね。空爆命令はキャンセルされたわ……ベガのしわざよ。手持ちの爆薬だけじゃ確実性に欠けるけど……やるだけやってみる。あなたたちも早くここから出て！　5分経ったら爆破するわよ！」



ナッシュ「ここがサイコドライブルームか……」
ガイル「ベガはどうした？　……逃げられたか？　……まあいい、それならそれで二度と復活できなくするまでだ」
ナッシュ「俺も爆薬を仕掛ける。ここだけは確実に破壊せねばな」



ベガ「そうはさせんッ！！」

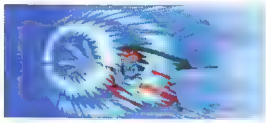




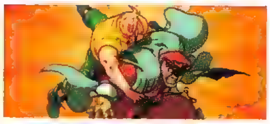
ナッシュ「グフッ……！！」
ガイル「ナッシュ！！」



ベガ「飼い慣らされることに疑問を持った家畜に存在価値はない。残念だ……正義などという幻想にとらわれた愚か者の諸君！！」



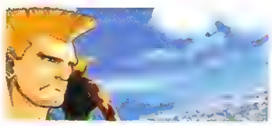
ベガ「悔いて死ぬがいいッ！！　サイコクラッシャァァーーー！！」



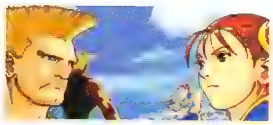
ベガ「き、貴様！！」
ガイル「ナッシュ！！　離れろ、俺が倒す！！」
ナッシュ「ここは俺にまかせろ！　もうすぐこの基地は崩れる！！」
ガイル「……しかし！」
ナッシュ「早く行け！！」



ガイル「ナァァーーーッシュ！！」



ガイル「…………………………」



春麗「ガイル中尉、ここにいたのね」
ガイル「…………」
春麗「……基地は全壊、ベガのサイコパワー反応も消失、世界各地のシャドルーの拠点もほぼICPOが押さえたそうよ」
ガイル「…………」
春麗「私だって……まだ父の生存をあきらめたわけじゃない……。信じることをやめた時……それが本当の別れだと思うから」



ガイル「……ナッシュ。俺は……信じている。きっとおまえは……！」



DC、PS、SS版のみ登場&使用可能

殺意の波動に目覚めたリュウ



旋風脚（➡＋中K）と竜巻旋風脚がリュウのものよりも使い勝手が悪い。攻守兼用の波動拳の重要性が高まった。

オープニング

「殺意の波動」……すべてに破壊をもたらす究極のパワー。己の中に眠るその本性を抗しきれずに苦悩するリュウ。長い修行の旅路の果てにたどり着くのは破滅への道なのか？

5人目対戦前（vs サガット）

殺意リュウ「おれと勝負しろ！　サガット！」
サガット「リュウ……？　どうした、そのザマは！　俺が挑みたいのは己の力すら御せぬ愚か者ではない！」
殺意リュウ「うるさい……いくぞッ！！」

5人目対戦後（vs サガット）

殺意リュウ「な……なぜ本気を出さないッ!?」
サガット「見損なうな……お前はこの胸に傷を刻んだリュウという男ではない。くだらぬまやかしに翻弄される三流……いやそれ以下だ！　俺は待つ……真の宿敵との戦いを！」

9人目対戦前（vs ベガ）

ベガ「フッフッフッ……いい面構えになってきたな。そう……貴様もまた人である限り負の力を退けることはできん。光が強いほどその影も濃い……おまえの闇はまさに漆黒。このベガの糧となるにふさわしいドス黒さだ！！」
殺意リュウ「……ふざけるな……キサマの思い通りにはならん！」

10人目対戦前（vs 真・豪鬼）

殺意リュウ「あんたは……知っているのか？　おれのたどり着く先……この力がもたらすものが何かを！」
真・豪鬼「……我らにおいてもはや言葉は意味を成さぬ。我が身にその拳を刻め……心荒ぶるままに。勝者のみ……真理と成らん！」

エンディング



殺意リュウ「勝った……おれが…殺した……！」



殺意リュウ「この力が……真の格闘家の力！　すべてを超える殺意の波動！！　グウゥゥゥッ！！」

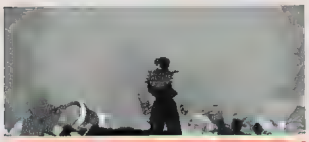
CHAPTER 2-4
ストリートファイターZERO3



死臭漂う……血塗られた拳!

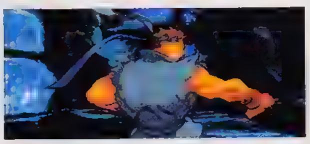


殺意リュウ「ウオオオオオォォォォォォォ………」

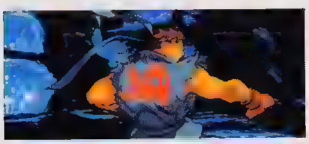




殺意リュウ「…………ォォォォオオオオオオオオ。!!!」



殺意リュウ「……………………。…………我は…………、……拳を極めし者なり……!」

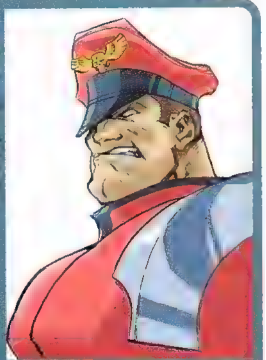


殺意リュウ「……我をたおす者はいずこに…!」



CPU専用キャラクター（DC、SS版のみ使用可能）

ファイナルベガ



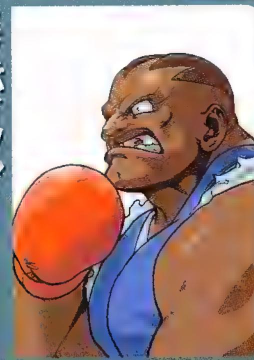
ファイナルサイコクラッシャーは驚異的な攻撃判定の広さを誇る。ちなみにISMはS(シャドルー)-ISMしかない。

エンディング

ベガのエンディングと同じ

DC、PS、SS版のみ登場&使用可能

EXバイソン



移植版ではバイソンの基本技などが大幅に変更されたため、アーケード版の技を再現したこのキャラクターが登場。

エンディング

バイソンのエンディングと同じ

DC、PS、SS版のみ登場&使用可能

真・豪鬼



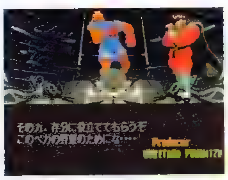
豪鬼とくらべて、大半の技が強化されている。なかでも瞬獄殺はガード不能の打撃技となり、大幅にパワーアップ。

エンディング

豪鬼のエンディングと同じ

バッドエンドについて

バッドエンドになると、使用キャラクターがベガ、バイソン、ユーニ、ユーリならリュウのエンディングが、それ以外ならベガのエンディングとほぼ同じものが流れる。ベガのエンディングとのちがいは、サイコドライブに入るのが使用キャラクターになっていることと、エンディングの最初のメッセージが変わっていることだ。

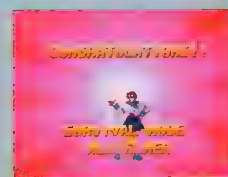


◀移植版では、ベガ以外のバッドエンドはすべてこちらに統一。

スタッフロール

本作のスタッフロールは、エンディングの後半から、斜めにスクロールしていく形で挿入される。ただし、サバイバルモード、ドラマチックバトルをクリアしたときは、右のようなグラフィックが表示されたあと、スタッフロールが下から上にスクロールしていく。

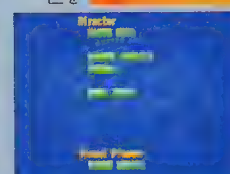




◀サバイバルモードもドラマチックバトルも、バックの色はISMにより変化。



▶ただし、豪鬼(or豪鬼を含むコンビ)だけは「天」の文字。



◀じつはあまり知られていない? サバイバルモードとドラマチックバトルのスタッフロール。

Column 野生児ブランカ、勝利の雄叫びの秘密

『ストZERO3』の勝利メッセージは、2分の1の確率で、相手キャラクターに対応した固定メッセージが表示されるようになっている。なかでもブランカは、「ウオオオ」さわいでるだけかと思いきや、じつは、対戦相手が発するボイスのひとつをマネしているのだ(右表参照)。

対戦相手	勝利メッセージ	マネしているボイス	そのボイスが使われる代表的な技or勝利ポーズ
リュウ	ウオオー……ウゴォーゴッ!!	しんくう、はどうけん	真空波動拳
ケン	ウォオ! ウォーウォーウォッゴォ!!	いくぜ、しょうりゅうれっぱぁ!	昇龍裂破
春麗	ウオオン、ウオゥ、ウオッ!!	はあぁぁ、きこうしょう!	気功掌
サガット	ウォイゴ! ウォイゴ!	Tiger!(×2)	(グランド)タイガーショット
アドン	ギャゴアッッ!!	Jaguar!	ライジングジャガー
バーディー	ウゴ……ウゴ、ゴゥ!	I'm……No.1!	勝利ポーズ(強Ⓟ)
ガイ	ウゴゴ! ウゴゥウォー!	これぞ、武神流	勝利ポーズ(強Ⓟ)
ソドム	ウォンゴォゴッ!!	テンチューウサーツ!	テンチュウサツ
ナッシュ	ウゴッゴゴ! ウゴッゴゴ!	Sonic Boom(×2)	ソニックブーム
ローズ	ウォーウ、ウゴォ! ウォーウ、ウゴォ!	Soul Spark(×2)	ソウルスパーク
ベガ	ウォ! ウオウオ!	ハッ、ぬるいわ!	勝利ポーズ(中Ⓟ)
豪鬼	ウッゴッ……	めっさつ!	滅殺豪波動、滅殺豪昇龍
ダン	ウッゴゴ!! ウゴゴォ!!	やったぜ……オヤジィィ〜	勝利ポーズ(弱Ⓚ)
ダルシム	ウォウオオオウォオ…………ウォ……	ヨーガヨガヨガヨガヨガヨガ……	勝利ポーズ(弱Ⓟ)
ザンギエフ	ウォイウォウ、ワオウィッウ、ウワゥゥワァ!!	Final Atomic Buster!	ファイナルアトミックバスター
元	ウーアー、ウィッウウォー……	You are Big Fool……	勝利ポーズ(弱Ⓟ)
ロレント	ウォッウォ、ウオオ!	Mission Complete!	勝利ポーズ(弱Ⓟ)
さくら	ウーンォ、ウオウオ!	こ〜んなトコだねっ	勝利ポーズ(中Ⓚ)
ブランカ	ウオッ、ウオッ、ウオォッ!!	ウオッ、ウオッ、ウオォッ!!	勝利ポーズ(中Ⓟ)
E.本田	ウォグウォ!!	どすこい!	中・スーパー頭突き
バルログ	ゥオゥオ!! ウゴロウゴウゴウォイウォ!	アディオス、ヨ〜ロホロレイヒ〜	未使用
キャミィ	ウォウ、ウワィウ! ウワィアウアオー!	Spin Drive Smasher!	スピンドライブスマッシャー
コーディー	ウワッゥ! ウワッゥ!	Crush!(×2)	クリミナルアッパー
R.ミカ	ウォーウア、ウォーウィ!	どうスかコーチ?	未使用
かりん	ウォーウォウォウォウォウォ!!	お〜ほっほっほっほっほっ	勝利ポーズ(弱Ⓟ)

カプコン対戦格闘ボーナスステージ全集

CPUキャラクターとの闘いで疲れた心身をいやす息抜きの場(？)、それがボーナスステージだ。ここでは、本書で紹介している作品のなかで、ボーナスステージに相当するものをすべてピックアップ。画面写真とともに、その内容を紹介しよう。

『ストリートファイター』

演舞(瓦割り、ブロック割り)

対CPU戦のなかで計4回あるボーナスステージのうち、1回目と3回目はこれを行なう。5秒の制限時間内に攻撃ボタンを押して、積み重ねられている瓦、またはブロックを割ることに挑戦。増減している「TIMING」のゲージの長さと、ボタン入力の強さ(6ボタン版の場合は押したボタンの弱中強)で、割れる数が決まる。なお、1枚も割れなかった場合は、周囲の観客が怒ってしまう。



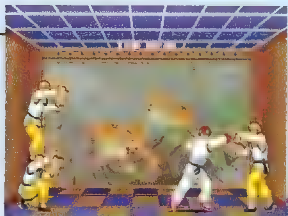
演舞・1回目(瓦割り)



演舞・3回目(ブロック割り)

演舞(板割り)

2回目と4回目のボーナスステージ。画面の左右端に立っている人たちが持つ3枚(または4枚)の板を、10秒以内にすべて割る。レバーを⬅または➡に入れると、その方向へ振り向く点をのぞけば、操作方法は通常の対戦時と同じ。ちなみに、攻撃を当てさえすれば、その攻撃の強弱に関係なく板を割ることができるので、動作が速い弱パンチで割っていくのが、もっとも効率がいい。



演舞・2回目(板割り3枚)

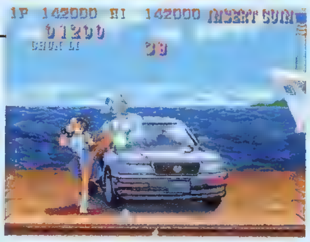


演舞・4回目(板割り4枚)

『ストリートファイターII』シリーズ(『スパIIX』をのぞく)

車壊し

埠頭に止めてある車を、40秒以内に全壊させる。破壊できる部分は左側面、右側面、中央の3カ所にあるが、中央部分だけは、左右の両側面を破壊したあとでなければ、攻撃を当てても壊すことができない。各部分の耐久力は、多少だが毎回ランダムで変わる。



タル壊し

つぎつぎと転がり落ちてくる計20個のタルを、すべて壊す。タルの固さにはかなりのランダム幅があり、ときには、強の基本技や必殺技でも1発では壊せないほど固いタルが出現することも。なお、床を転がっている状態のタルに接触すると、こちらが転倒してしまう。



ドラム缶壊し

積み上げられた6個のドラム缶を、40秒以内にすべて壊す。ドラム缶ひとつひとつの耐久力には、多少のランダム幅がある。ドラム缶の上から噴き上がる炎に下半身が接触したり、土台を失って落ちてくるドラム缶にぶつかると、こちらがダウン。大幅なタイムロスにつながる。



『ストリートファイターIII セカンドインパクト／サードストライク』

BLOCK THE BALL

ショーンがつぎつぎと放ってくる20個のボールを、ブロッキングで防ぐ。5段階のレベルがあり、レベルが高いほど、ボールを放るパターンが難しいものになる(パターンは『セカンド』と『サード』で異なる)。レベルは、そこまでの対CPU戦のプレイ内容によって決定。



『ストリートファイターIII サードストライク』

CRUSH THE CAR

止めてある車を、50秒以内に全壊させる。『ストII』シリーズの車壊しとは異なり、左右の両側面を壊さなくても全壊させることが可能。ただし、車の左右についている特定の部品を攻撃によって壊しつつ、最終的に車を全壊させると、より高いボーナス点が得られる。



『ストリートファイターEX2 PLUS』

エクセルブレイク

身動きしない相手を、エクセル中の攻撃だけで30秒以内に倒す。スーパーコンボゲージは最初から満タンのため、エクセルは最大3回まで使用可能。成功すると、つぎの闘いの1ラウンド目にかぎり、スーパーコンボゲージを消費せずにエクセルを使うことができる。



サテライトフォール

降下してくる衛星を、60秒以内に壊す。降ってくる隕石は無視してもいいが、破壊すればボーナス点が入る。衛星の破壊に成功すると、つぎの闘いで最初からスーパーコンボゲージが満タンになっているうえ、ゲージを消費するすべての技が、20秒間だけ使い放題に。



『ウォーザード』

巨像破壊

最後の敵であるヴァルドールを模した巨像を、30秒以内に全壊させる。ただし、その過程で出現したアイテム(コインまたは武器)が画面内に残っているうちは、全壊させても終了とはならない。巨像の中央部分は、左右の両側面をすべて破壊してはじめて、壊すことが可能になる。



石仮面破壊

トラップが設置されている部屋内で、左右両側の壁にある6つの石仮面を、30秒以内にすべて壊す。すべての石仮面を壊した時点で制限時間が10秒以上残っている場合は、数秒後に巨大な岩が落下。この岩に攻撃を当てて破壊すれば、追加ボーナスが得られる。



CHAPTER

3

ストリートファイターⅢシリーズ

STREET FIGHTER III SERIES







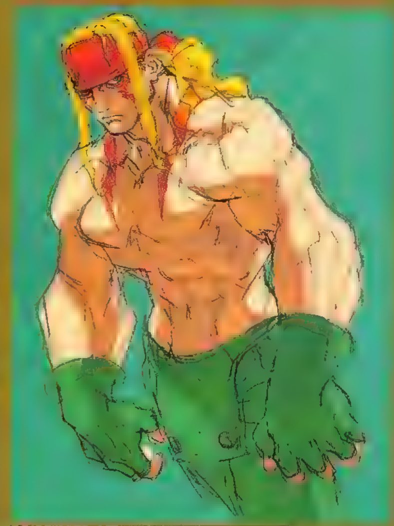
STREET FIGHTER III NEW GENERATION

ストリートファイターⅢ NEW GENERATION

発売日●'97年2月
基　板●CP-システムⅢ

STORY

格闘家としての目標であったトムを倒した金髪の男。そのあとを追って、アレックスは世界へと旅立つ。そこで出会う、各国を代表する格闘家たちもまた、さまざまな想いを胸に拳を振るう。最後に待ち受ける金髪の男、ギルを倒したとき、その先に見えるものは



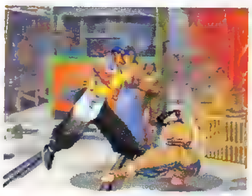
格闘ゲームファンが待ち望んだ、すべてが新しい『ストリートファイター』。CP-システムⅢによる美麗なグラフィックは、新たな時代のはじまりを予感させた。システム面でもブロッキングやリーブアタックといった斬新なアイデアを導入し、"読み合い"や"駆け引き"といった、対戦格闘ゲーム本来のおもしろさを追求している。

GAME SYSTEM

さまざまなシステムにより、『ストⅡ』シリーズとは手ざわりのちがうゲームとなった『ストⅢ』。それを構成するおもな要素は、以下のとおりだ。

●ダッシュ

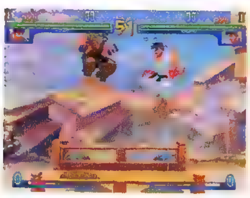
レバーを➡➡と入力することで、すばやく踏みこむ前方ダッシュが、⬅⬅でうしろへ飛びのく後方ダッシュが行なえる。移動するスピードは速いが、動作を中断することはできず、ダッシュ中は攻撃も防御も行なえない無防備な状態になる。



◀ユンとヤンは、前方ダッシュを使って足払いを回避することが可能だ。

●ハイジャンプ

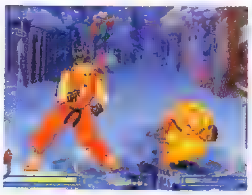
ジャンプする前にレバーを一瞬⬇要素へ入力すると、通常のジャンプよりも高く、遠くへ跳ぶことが可能。



◀ハイジャンプと通常ジャンプでは、跳ぶ高さにこれだけの差が出る。

●クイックスタンディング

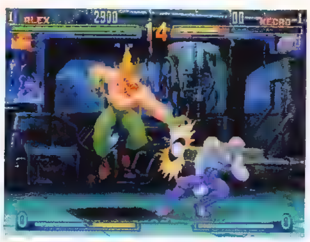
ダウンさせられる攻撃を受けたときに、後転してダウンを回避する、受け身のようなもの。着地した瞬間にレバーを⬇に入力すれば使用できる。後転の動作中は完全無敵で、動作終了後もスキがない。



◀投げ技に対しても実行できるが、スーパーアーツなどによるダウンは回避不能。

●リーブアタック

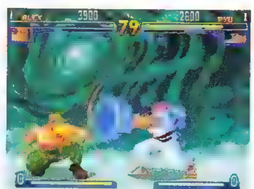
レバーを⬇⬇と入力後に攻撃ボタンを押すと、しゃがみガード不能の小ジャンプ攻撃(=リーブアタック)が使用可能。攻撃の性能はキャラクターごとに異なる。



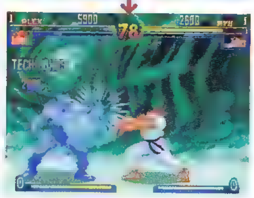
▲足払いなどで下段への攻撃を意識させてから使うと効果的。反撃も受けにくく、接近戦での重要な攻撃手段と言える。

●ブロッキング

本作のキモとなるシステム。攻撃を受ける瞬間にレバーを➡か⬇に入力すると、相手の攻撃を受け流せる(=ブロッキングできる)。ブロッキング後は即座に行動できるため、相手の技のフォロースルー中に反撃を行なうことが可能。また、受けた技のダメージを完全に無効化することができ、必殺技でケズられることもない。地上、空中の両方で使用することが可能で、地上では受け流せる技が➡と⬇で異なり、空中では受け流したあとのジャンプの軌道が➡と⬇で変わる。



◀体力が残りわずかの状態で、起き上がりに真空波動拳を重ねられても……。



◀ブロッキングしてしまえば、ケズリによるダメージでKOされることはない。

●ターゲットコンボ

特定の基本技の組み合わせで行なえるコンビネーション技。「狙って実行する」というのが、名前の由来だ。

●スーパーアーツ

スーパーアーツゲージをためることで使用可能となる、特殊な必殺技。使用キャラクター選択後に、「スーパーアーツセレクト」画面で、3種類のうちからひとつを選ぶ。スーパーアーツには、使用直後に無敵時間がある、特定の必殺技にキャンセルをかけて出すことができるなど、多くの長所が存在する。なお、スーパーアーツゲージの長さとストック数は、それぞれの技ごとに異なり、総じて一発逆転性の高いものほどゲージが長く、ストック数も少なめだ。

●対CPU戦

CPU専用キャラクターのギルを含む計7人と闘う。

■対CPU戦の流れ(同キャラ対戦:あり)

vs 1〜6人目
↓
vs 7人目(ギル)
↓
エンディング

CONSUMER VERSION

ドリームキャスト版『ストリートファイターⅢ ダブルインパクト』

■6,800円　■'99年12月16日発売

『ストⅢ』と『セカンドインパクト』のカップリング。難易度や試合時間が変更できるほか、技の練習ができるトレーニングモードなどのオリジナル要素が収録され、インターネットに接続してゲームに関する情報を入手することも可能。アーケードモードをクリア後は、最終ボスであるギルを使って対戦が行なえる。



◀EXTRA OPTIONをダウンロードすると、通常では選択できない特殊な設定でのプレイが可能に。



▶ギルを使うには、『ストⅢ』のホームページからファイルをダウンロードするという方法もある。

主人公はアレックス？

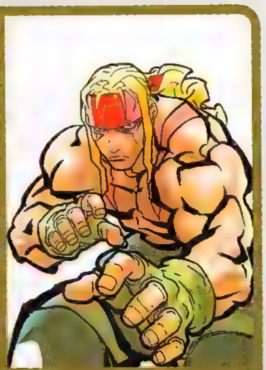
『ストⅢ』開発当初は、登場するキャラクターを一新したいという理由から、リュウとケンは登場しない予定だった。このことは、『ニュージェネレーション(新たなる世代)』というサブタイトルにも現れている。しかし、ブロッキングなどの新しいシステムが導入されたうえに、登場するのが新キャラクターばかりだと、プレイヤーがとまどってしまうかも……という配慮から、やはりリュウとケンが登場することになった。

たしかにストーリーだけを見れば『ストⅢ』の主人公はアレックスだろう。しかし、ファンを安心させる存在感を持つ、『ストリートファイター』シリーズの象徴とも言えるリュウは、『ストⅢ』をささえるもうひとりの主人公なのだ。



▲主人公はアレックスだが、選択画面のカーソルは最初リュウに合っている。

アレックス



攻撃力は全キャラクターのなかでもトップクラス。コマンド投げや奇襲技、対空技など、必殺技の種類も豊富だ。

エンディング



トム「あの男を追うつもりか……。俺のカタキを討つつもりならやめとけ……。あのファイトは、そんなんじゃない。あの男が強かった……そして俺がこの程度って事だ……。……行けよ、アレックス、あの男を追うなら追え……。そして、見て来い世界を……」



アレックス「トム、もういい、ちゃんと休んでくれ」



トム「あぁ、少ししゃべりすぎたな、ちょっと眠らせてもらうよ」
パトリシア「パパーッ！」

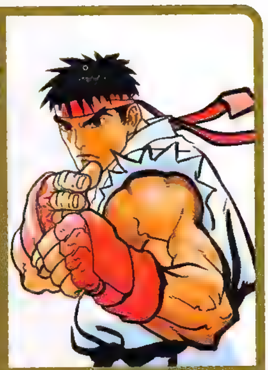


パトリシア「アレックス、お帰りなさい！」
トム「よう、アレックス帰ってきたな」
アレックス「トム！　もう体はいいのかい」



トム「のろまのお前を待ってたんだ、たいていの怪我は治っちまうぜ。……うん、いい顔になったな、お前」

リュウ



性能の良い基本技と、バランスがとれた必殺技が魅力。スーパーアーツに頼らない、堅実な戦いが展開できる。

エンディング



運転手「オークランドなら左だけど、こんな所で降ろしていいのかい。まだ30マイルはあるぜ」



リュウ「あぁ、ありがとう。まだ日は高いし、走れる距離さ」

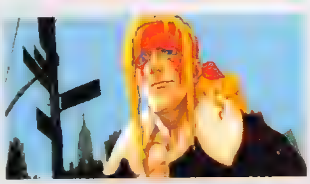




リュウ「ケンよ、俺は闘い続ける……真の格闘家……本当の強さを求めて……」

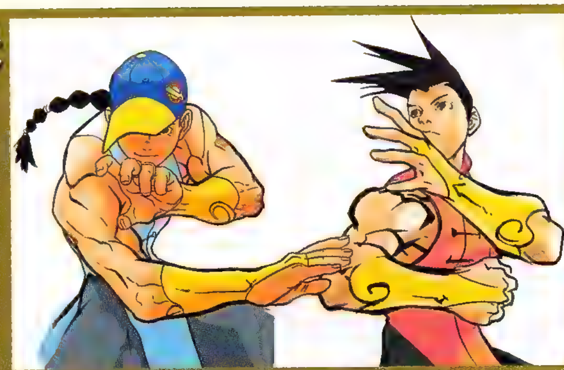


リュウ「待っておれ、好敵手たちよ！　たたかおう、この命、つきるまで！」



アレックス「あぁ、トム、俺はまた行くことにしたぜ。もっともっと、すごいヤツらが俺を待ってる気がするんだ！」

ユン　ヤン



キャラクター選択でⓅボタンで選択するとユンに、Ⓚボタンで選択するとヤンになる。性能的にはどちらも変わらず、すばやい動きと手数の多さで相手に反撃のスキを与えない、攻め重視のスタイルが持ち味だ。

エンディング



ユン「ハハッ！」



ヤン「ヤッ！」
※使用キャラクターがヤンだと、1枚目と2枚目の画面の表示順が逆になる



おっちゃん「おっ！　ありゃ、リー兄弟じゃないか！」
ホイメイ「帰って来たのね！」





ユン「よっ！　おっちゃん達、元気だったかい？　景気悪いんじゃないの？」
※使用キャラクターがヤンだと、ヤンがセリフをしゃべり、画面が下側のものに変わる



おっちゃん「お前らこそ！　自慢のクンフー、世界で通じたのかよ？」



ユン「イヤーッ！」



ヤン「ハッ！」
※使用キャラクターがヤンだと、1枚目と2枚目の画面の表示順が逆になる



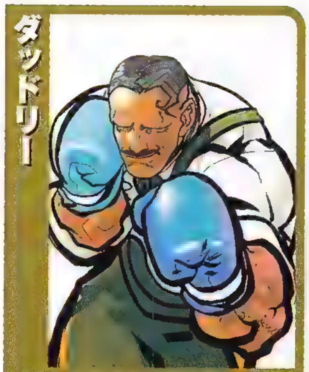
おっちゃん「うわわっ！　なにするーっ！」





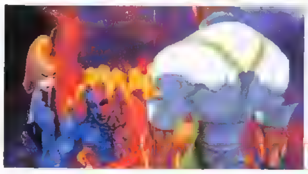
ユン「世界の壁、おっちゃんの屋台よりは高かったかな。俺達のクンフーは最強だぜ！」
※使用キャラクターがヤンだと、ヤンがセリフをしゃべり、画面が下側のものに変わる

ダッドリー

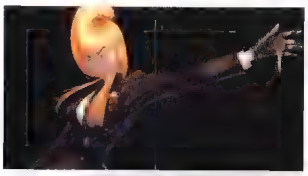


華麗なコンビネーションにより、接近戦では無類の強さを発揮。ゆえに、いかに相手に近づくかがポイントとなる。

エンディング



ギル「お前の勝ちだチャンピオン。コーリン、約束だ、車のキーをわたしてやれ！」
コーリン「わかりました」

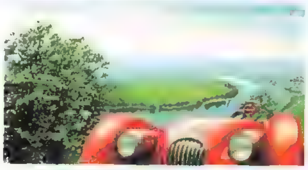




コーリン「さあ、受け取りなさい」



ダッドリー「父の車、確かに返してもらった」



ダッドリー「素晴らしい車だよ！　おやじ。このボディライン、エンジンの奏でるシンフォニー。完璧だよ！！」

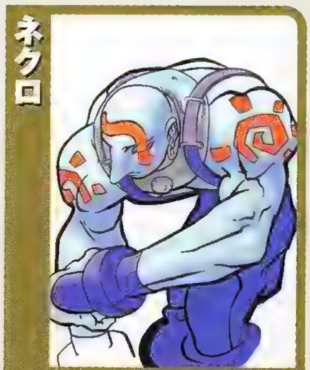


ダッドリー「おっとと」



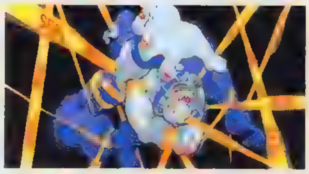
ダッドリー「心配無用だ！」

ネクロ

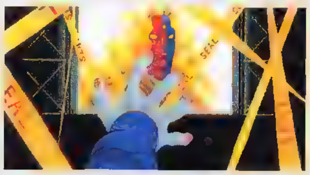


技のリーチが長く、相手の攻撃範囲外から一方的に攻めることが可能。反面、動きの速い相手はやや苦手とする。

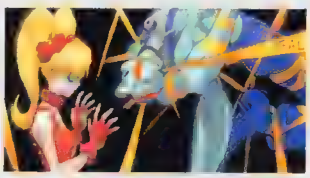
エンディング



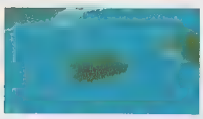
ネクロ「畜生ーッ、ダマしやがったなッ！　自由はどうした！　オレを自由にしろッ！」



ギル「この施設は今をもって破棄だ！　おまえにも消えてもらおう。さらばだ！　実験体1号、私の出来損ないのアダムよ！」



エフィー「かわいそうなイリヤ（ネクロ）、アタシが助けてあげる！」



コンピュータ「自爆10秒前、自爆命令解除の受け付けは、出来なくなりました。5、4、3、2、1、」





エフィー「アタシたちどうなるのかしら……」



ネクロ「さあーなァ、わかんねェのが自由だぜ、そーだろ、エフィー！」

いぶき



一気に間合いを詰める移動技が豊富。多彩なターゲットコンボにより、接近戦でも相手を圧倒することができる。

エンディング

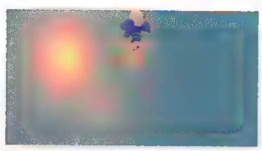




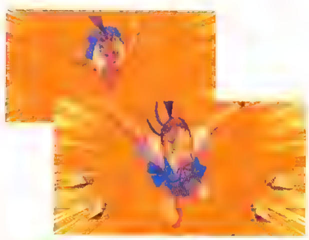
ギル「どうやら、私の負けのようだな。約束だ！　Gファイルを渡してやろう！　だが、見たところで君達はおろか誰にも何も出来んよ。私の自信作だ！　よく読んで宿題の手本にでもしてくれたまえ、忍者の学生さん！ハッハハハハッ！」



いぶき「はっ、殺気！」



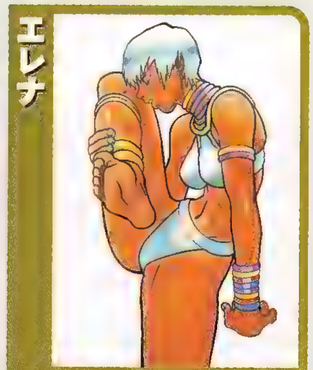
いぶき「ハッ、ハッ！」





早雷（さらい）「キャー！」

エレナ

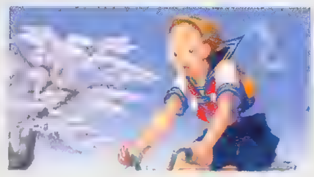


技のリーチは長いが、攻撃動作が遅いため、ラッシュ力に欠ける。相手の攻撃をツブしていく技の選択が必要だ。

エンディング



エレナ（手紙）「お父さん、お母さん、お元気ですか。いろんな国で、いろんな人に出会いましたが、この国に決めて良かったです。不思議な国ですが、お父さんの言う通り、友達の心には、何の違いもありません」

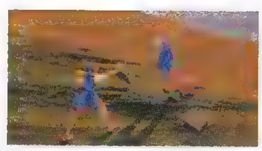


ナルミ（ナルちゃん）「エレナー、スピード出しすぎ、あぶないわー」



エレナ「ヘーキ、ヘーキ」
エレナ（手紙）「夏休みには、いつも一緒のナルちゃんをはじめ、たくさん出来た友達を紹介したいです」





早雷「わーん、もう！　何が殺気よ！　カバンはズッタズタ！　教科書も穴だらけ！　どーすんのよ！　いぶき！」



いぶき「ひーん、ごめんなさい！」

ケン



基本的な性能はリュウと横並びし、必殺技のヒット数などが多いぶん、より攻撃的なキャラクターと言える。

エンディング

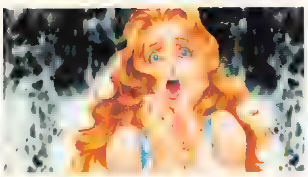


ケン「さあ、来い！　メル！　おもいっきりだ！」



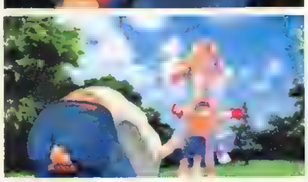
ケン「ぐはっ！」





イライザ「キャーッ！　ケン」





イライザ「お父さんに、なんてことするの！メル！」



ケン「メル！　YOU WIN！」

ショーン



どの必殺技にもなんらかの欠点があるため安定感に欠ける。前転やショーンタックルによる機動力が最大の武器だ。

エンディング



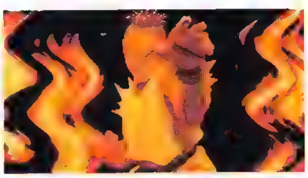
ショーン「うわぁーっ！」

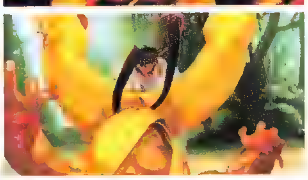


ショーン「くそーっ！　もういっちょだ！」
ケン「いいか、リュウからダウンを奪ってくるんだぜ！　それまで帰ってくるんじゃないぞ」



ケン「じゃ、先帰るから、後はよろしく！」





ショーン「うわぁーっ！」



リュウ「ちょっと待てよ、ショーン、ケンにまた何かいわれたな！」

オロ



食らい判定が小さい基本技と、仁王力を使った強力な連続技により、中間〜近距離で有利に戦いを進められる。

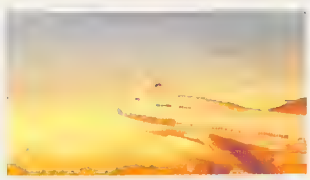
エンディング



オロ「どいつも、こいつも、あーうー、根性がにゃい！」



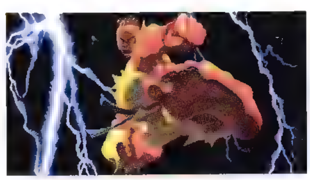
オロ「見込みがありそうなのは……ハチマキのこぞうだけじゃな」



オロ「待っとれよ、こぞう！」



オロ「このワシが、一から鍛えなおしちゃるわ！　ファファファファァ、いくぞーぃ、待っちょれよーホォ」

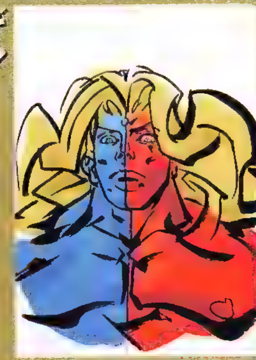


ショーン「問答無用！　チェストーォ！」



ショーン「ぐわっ、ダメかーっ」

ギル



[illegible]

エンディング



ソリートンの峰に欠けた太陽が沈むとき
黒い月は七つに砕け
衣まとわぬアルタニア人の頭上に降り注ぐ
高僧の祈りも
農民の知恵も
これを止めることはできない
普く広場は
猛禽と野獣の住処となり
抗いがたい苦痛に満ちる
百三十日の静寂の後
炎と水を等しく湛えた金髪の子が現われ
真に慈悲ある民の願いに耳を貸すだろう

〜ムラハの預言書・第三章十一節より〜

スタッフロール

基本的に、コンティニューをせずにクリアした場合だけ、スタッフロールを見ることが可能。しかし、コンティニューをした場合でも、エンディング終了時にスタートボタン＋弱Ⓚを押していれば、スタッフロールが表示される。



ストリートファイターIII セカンドインパクト
GIANT ATTACK

発売日●'97年10月
基　板●CP-システムIII

STORY
（『ストリートファイターIII』と同じ）





必殺技の追加や変更、新たなシステムの導入、新キャラクターの参戦により、『ストIII』がパワーアップ。前作よりも、さらに刺激的な対戦が可能になった。また、『ストリートファイター』シリーズ名物のボーナスステージや、豊富な隠し要素が盛りこまれ、対CPU戦の楽しさも格段に増している。

GAME SYSTEM

●キャラクターの追加

ユリアン、ヒューゴー、豪鬼、真・豪鬼の4人が追加された。

●EX必殺技

特定の必殺技は、コマンドを入力するときにボタンを2個以上同時に押すことで（波動拳ならⓅⓅまたはⓅⓅⓅ）、EX必殺技として出すことが可能。通常の必殺技よりも威力が高い、ヒット数が多いなどのメリットがあるが、使用するたびにスーパーアーツゲージを一定量消費する。



◀リュウの竜巻旋風脚をEX必殺技として出すと、真空竜巻旋風脚に似た技に変化。

●グラップディフェンス

通常投げを仕掛けられた瞬間に投げのコマンドを入力すると、相手を弾いて投げを回避することが可能。

●パーソナルアクション

強Ⓟ＋強Ⓚ同時押しで実行できる、そのキャラクター特有のアクション。スーパーアーツゲージが増加するほか、攻撃力が一時的に上昇する、スタンゲージが回復するなど、キャラクターによってさまざまな効果を持つ。

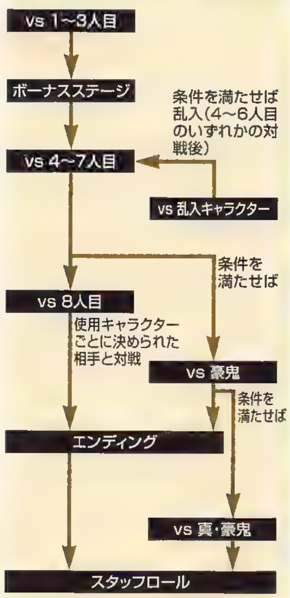
●スーパーアーツの再選択

対2P戦では、1ラウンド目開始前に毎回スーパーアーツを選択することが可能。

●対CPU戦

3人目対戦後にボーナスステージが挿入される。各種の条件による分岐も存在。

■対CPU戦の流れ（同キャラ対戦：あり）

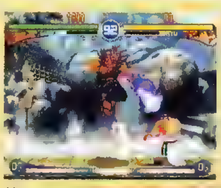


CONSUMER VERSION

ドリームキャスト版
『ストリートファイターIII ダブルインパクト』

■6,800円　■'99年12月16日発売

前作『ストIII』とのカップリング移植。『セカンドインパクト』だけの要素として、ボーナスステージをプレイするBLOCKING ATTACKモードが追加された。また、アーケードモードをクリアしたあとは、ギルと豪鬼が使用可能。さらに、スタートボタンを押しながら豪鬼を選択すれば、真・豪鬼を使用することができる。



◀豪鬼を上まわる能力を持つ真・豪鬼。対2P戦でも、すさまじい強さを発揮する。



▶BLOCKING ATTACKモードでは、ふたつのモードでブロッキングの練習が可能だ。

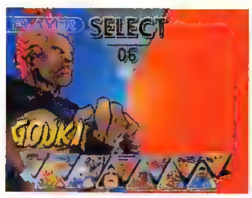
SECRET FEATURE

●豪鬼を使用する

以下のどちらかの手順でコマンドを入力すると、豪鬼を使用することが可能。

【キャラクター選択画面で】
❶リュウにカーソルを合わせて⬇⬇⬆
❷ケンにカーソルを合わせて⬆⬆⬇
❸リュウにカーソルを合わせて⬆
❹ケンにカーソルを合わせて⬇
❺ショーンにカーソルを合わせて⬇⬇⬆⬇⬆⬆⬆と入力する

【テストモード画面で】
❶タイマーの欄でスタートボタン×3
❷イベントの欄で中Ⓚ×2
❸スクリーンの欄で強Ⓚ×3
❹ボーナスの欄でスタートボタン×1
❺攻撃力の欄で弱Ⓚ×4と入力する



◀コマンドの入力に成功すると、ショーンの上に豪鬼のワクが出現する。

●隠しカラー

弱Ⓚ＋強Ⓟ同時押しで使用キャラクターを決定すると、隠しカラーになる。

●ボーナスステージのレベル選択

ボーナスステージ開始時に以下のコマンドを入力すると、レベルの選択が可能。

・レベル1……弱Ⓚ
・レベル2……中Ⓚ
・レベル3……強Ⓚ
・レベル4……弱Ⓚ＋中Ⓚ＋強Ⓚ
・レベル5……⬇＋弱Ⓟ＋中Ⓚ＋強Ⓟ



▲コマンドは「Let's BLOCKING!」の文字が表示されるまでに入力する必要がある。レベルの数字が大きくなるほど、難易度は上昇。

●CPUキャラクター出現順番の選択

スーパーアーツを決定するとき、⬅か➡と、ⓅかⓀの入力の組み合わせで、対CPU戦での対戦相手の順番を選択可能。

●CPUキャラクターが乱入

対CPU戦で4〜6人目の対戦相手に勝利した時点で以下の条件をすべて満たしていると、使用キャラクターに対応したCPUキャラクターが乱入してくる。

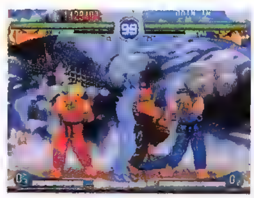
ⒶコンティニューをしていないⒷスーパーアーツフィニッシュを、1本勝負では3回、3本勝負では5回、5本勝負では7回、7本勝負では9回以上達成している

※エレナのヒーリングは、使用して体力を最大まで回復させてから勝てば、スーパーアーツフィニッシュに数えられる

●豪鬼が乱入

対CPU戦で8人目の対戦相手と闘う時点で以下の条件をすべて満たしていると、豪鬼が乱入してくる。

Ⓐコンティニューをしていない
Ⓑ1ラウンドも負けていない
Ⓒパーフェクト勝ちを、1本勝負では1回、3本勝負では2回、5本勝負では3回、7本勝負では4回以上達成している



◀最後の対戦相手と向かい合った直後、豪鬼が瞬獄殺で乱入してくる。

●真・豪鬼と戦う

豪鬼を倒した時点で以下の条件をすべて満たしていると、真・豪鬼と闘える。

Ⓐコンティニューをしていない
Ⓑ1ラウンドも負けていない
Ⓒパーフェクト勝ちを、1本勝負では2回、3本勝負では3回、5本勝負では4回、7本勝負では5回以上達成している
Ⓓチープフィニッシュ（ケズリでトドメを刺しての勝利）が3回以内
Ⓔvs豪鬼戦でジャッジによる勝敗がない
Ⓕ豪鬼をスーパーアーツフィニッシュか、パーフェクト勝ちで1回以上倒している



長い手足からくり出される基本技は、かなりのリーチを誇る。飛び道具と突進技を使った遠～中間距離戦が得意だ。

乱入戦前（vs アレックス）

アレックス「トムの借り、返させてもらうぜ……」
ユリアン「身に覚えなき侮辱である！　余の制裁、受けるがいい！」

8人目対戦前（vs ギル）

ユリアン「兄者よ、余が世界をもらう！　帝王はただ1人！」
ギル「暗黒の力では世界は救えぬ。世界が私を選んだのだ、弟よ」

乱入戦前（vs 豪鬼）

ユリアン「余が葬るべき男を倒すとは……。何者だ！！」
豪鬼「我は拳を極めし者……。うぬの無力さ、その身で知れい！」

エンディング



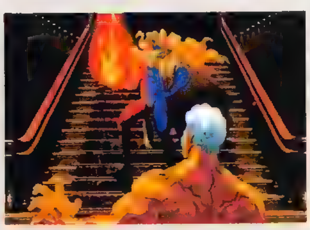
議長「以上、全会一致を以って、ユリアン君を新総統と認めます」
ユリアン「当然だ……。もはや余の他にはおるまい」



議長「全ての危機管理ユニットは……、新総統ユリアン君の指揮下におかれます」



議長「それでは総統、天帝にお会い下さいませ」
ユリアン「何？　天帝だと?!」
議長「その存在を知り得るのは、歴代総統と議長のみ。悠久の昔から天帝は、神世紀を待ち望んでおられます」



ユリアン「お……お前が天帝？！」
ギル「就任おめでとう、新しい総統どの。君のすばらしい活躍、心から期待しているよ。まあ、がんばってくれたまえ。来るべき神世紀のために……。フフフフフ……」



ダメージの大きなコマンド投げを持つ、いわゆる"投げキャラ"。打撃技も威力が高く、接近戦でその真価を発揮する。

乱入戦前（vs ユン）

ユン「アンタ、デカいね！　どうだい、俺のカンフーと戦ってみないかい？」
ヒューゴー「おもしれえ、ためしてやるぜ！」

8人目対戦前（vs リュウの場合）



ヒューゴー「よおカラテカ。どうだい、オレとくまねえか！」
リュウ「?！　何のことか分からないが、勝負なら受けてたつ！」

8人目対戦前（vs ネクロの場合）

ヒューゴー「どうだいオレとくまねえか？みこみありそうだぜ！」
ネクロ「けッ、てめェを信用しろってか！　笑わせるなァ！」

8人目対戦前（vs エレナの場合）

ヒューゴー「オマエ、オレのあいぼうになれるかしんぱいだな……」
エレナ「大丈夫、お友達になれるわ。さあ、戦いましょう！」

8人目対戦前（vs ギルの場合）

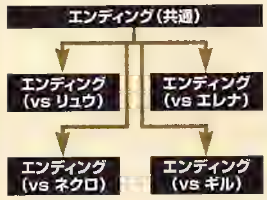
ヒューゴー「いい体してるぜ。どうだい、オレとくまねえか！」
ギル「愚か者にかける慈悲はない。消え去るがいい！」

乱入戦前（vs 豪鬼）

ヒューゴー「なんだおまえ？　おれのパートナーになりてえのか？」
豪鬼「我は拳を極めし者……。うぬの無力さ、その身で知れい！」

エンディング

ヒューゴーのエンディングは、8人目の対戦相手によって、後半部分が4とおりに分岐する。エンディングの流れについては、以下の図を参照のこと。



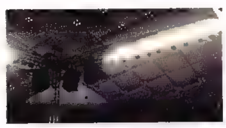
エンディング（共通部分）



ヒューゴー「やるな！　オマエ、きにいった！おい、ポイズン！　きめたぜ、オレのあいぼうだ！」



ポイズン「なんだ、こんなの気に入っちゃったの？　まあ、いいわ。私はポイズン。約束通り、あなたはヒューゴーと組んで、タッグトーナメントに出場してもらうわ。私は美人マネージャーってわけ。よろしく」



エンディング（8人目がリュウの場合）

リングアナ「CWAタッグぅトーナメントぉ、予選第1ぃ試合ぃ！　赤ぁコーナー、ザラゾフ&コルト in ザ・マシンガーンズ。青ぉコーナー、世紀の大巨人・ヒューゴー&さすらいのカラテマン・リュウ in ソウルブラザーズ！」



ヒューゴー「いくぜ、あいぼう！」
リュウ「おう！」

エンディング（8人目がネクロの場合）

リングアナ「CWAタッグぅトーナメントぉ、予選第1ぃ試合ぃ！　赤ぁコーナー、ザラゾフ&コルト in ザ・マシンガーンズ。青ぉコーナー、世紀の大巨人・ヒューゴー&超電磁エイリアン・ネクロ in ザ・サンダーボルト！」



ヒューゴー「いくぜ、あいぼう！」
ネクロ「けッ、観客もレフェリーも、みんなシビれてもらうぜェ！」

エンディング（8人目がエレナの場合）

リングアナ「CWAタッグぅトーナメントぉ、予選第1ぃ試合ぃ！　赤ぁコーナー、B.ウィドー&ハガー in スラムスターズ。青ぉコーナー、世紀の大巨人・ヒューゴー&大自然の戦士・エレナ in ビューティー&ビースト！」



ヒューゴー「いくぜ、あいぼう！」
エレナ「プロレスってすごい人気あるのね。がんばって戦いましょう！」

エンディング（8人目がギルの場合）

リングアナ「CWAタッグぅトーナメントぉ、予選第1ぃ試合ぃ！　赤ぁコーナー、ザラゾフ&コルト in ザ・マシンガーンズ。青ぉコーナー、世紀の大巨人・ヒューゴー&再生と破壊の帝王・ギル in ラグナロク・ウィナーズ！」



ヒューゴー「いくぜ、あいぼう！」
ギル「つかの間のたわむれだ……。楽しませてもらおう！」



スラッシュエルボーの追加により、中間距離での攻撃パターンが増えた。パワーを活かした強烈な攻めも健在。

乱入戦前（vs ケン）

ケン「練習相手にぴったりだぜ！　どうだい、勝負するかい？」
アレックス「（金髪の男か……）ああ、いいぜ。トムの借り、返してもらう！」

8人目対戦前（vs ギル）

アレックス「オレの探している『金髪の男』……おまえか……。トムの借りを返すぜ！」
ギル「君にとって人生最後の試合だ。永遠の敗北を与えよう！」

乱入戦前（vs 豪鬼）

アレックス「……ヤツはオレが倒すつもりだったんだぜ……。誰だ？」
豪鬼「我は拳を極めし者……。うぬの無力さ、その身で知れい！」

エンディング

『ストリートファイターⅢ』のエンディングと同じ

リュウ



バランスのとれた強さはそのままに、空中竜巻旋風脚とEX必殺技を利用した、新しい戦法が可能になった。

乱入戦前（vs ショーン）

ショーン「リュウさんっ！　勝負だっ！　はあーっ！」
リュウ「なぜ俺の名前を……！　その構え！　よし、かかってこい！」

8人目対戦前（vs ケン）

リュウ「ケン……会えてうれしいぞ！　久しぶりに俺と闘ってくれ！」
ケン「変わってないなリュウ！　オレだって遊んでたワケじゃないぜ」

乱入戦前（vs 豪鬼）

リュウ「ゴウキ……俺の波動でおまえを越えてみせる！」
豪鬼「リュウ！　我を満たせるか？　ヌゥゥゥン！」

エンディング

「ストリートファイターⅢ」のエンディングと同じ

ユン



雷撃蹴を使った空中からの攻めが強力。新スーパーアーツの揚炮は、威力が高く、連続技に組みこむこともできる。

乱入戦前（vs ユリアン）

ユリアン「中国拳法など、余には無力！　其の方、下僕として従えい！」
ユン「おかしなこと言うオッサンだぜ！　さっさと消えろよ！」

8人目対戦前（vs ヤン）

ユン「あれ？　最後はヤンなのか？　なんか世界の壁も大したことないな」
ヤン「鈍いな、兄貴！　世界一は俺たちの間で決めるのさ！」

乱入戦前（vs 豪鬼）

ユン「アンタ……おれを怒らせたな！」
豪鬼「我は拳を極めし者……。うぬの無力さ、その身で知れい！」

エンディング

「ストリートファイターⅢ」のエンディングと同じ

ヤン



基本技などが変更され、ユンとは性能が異なるキャラクターになった。新必殺技の蟷螂斬は接近戦での大きな武器。

乱入戦前（vs オロ）

オロ「落ち着きあるのう、ええのう！　弟子にならんかの？」
ヤン「断る……。俺と戦うのなら全力でこい」

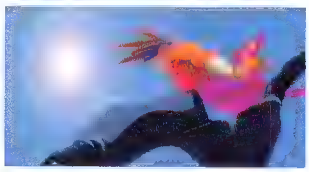
8人目対戦前（vs ユン）

ヤン「兄貴、俺と勝負だ。お互いの強さ、確かめたい」
ユン「いいぜ、本気でかかってこいよ！　ケガするだけだからな！」

乱入戦前（vs 豪鬼）

ヤン「……恐るべき闘気を感じる……。……誰だ！」
豪鬼「我は拳を極めし者……。うぬの無力さ、その身で知れい！」

エンディング



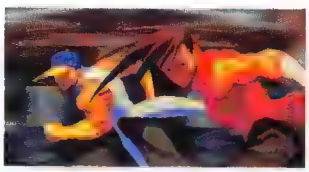
ヤン「ハハッ！」



ユン「ヤッ！」



シャオメイ「あっ！」
オヤジ「もう帰ってきたのか、あいつら……」
シャオメイ「ヤン！　おかえりー」



ユン「おいおい、オレには、あいさつなしかよー」
ヤン「フフッ……。オヤジの屋台、まだツブれてないのか？」



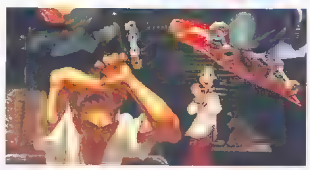
オヤジ「よけいなお世話だ！　おまえらこそ、逃げ帰ってきたんじゃないのか？」



ヤン「ハッ！」



ユン「イヤーッ！」



オヤジ「うわわっ！　なにするーっ！」
シャオメイ「すごーいっ！！！」



ヤン「この街を守るオレ達のクンフーは……世界最強なのさ！」

ダッドリー



ターゲットコンボが弱体化したものの、接近戦での強さはピカイチ。多少使いにくいが、奇襲用の必殺技も追加された。

乱入戦前（vs ヒューゴー）

ヒューゴー「そこのボクサー。おれのあいぼうにむいてるか、ためしてやるぜ！」
ダッドリー「決闘の申し込みかね、受けよう。私のボクシングに敗北はない」

8人目対戦前（vs ギル）

ダッドリー「父の車がここにあると聞いた。ぜひとも譲っていただく！」
ギル「あれか……いい車だ。ならば、その資格があるか試させてもらおう」

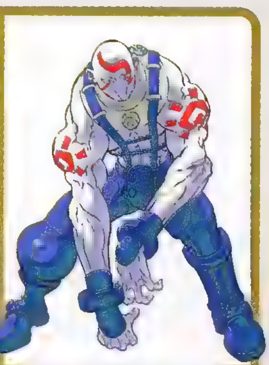
乱入戦前（vs 豪鬼）

ダッドリー「決闘を台無しにするとは失礼な輩だ。誰かね？」
豪鬼「我は拳を極めし者……。うぬの無力さ、その身で知れい！」

エンディング

「ストリートファイターⅢ」のエンディングと同じ

ネクロ



ドリルキックの角度が3段階になり、空中からの攻めが充実。全体的に変更点が少なく、前作と同じ感覚で戦える。

乱入戦前（vs いぶき）

いぶき「ね、伸びる改造人間でしょ？　ボスのいるところ教えてくれる？」
ネクロ「寝ボケたこといってんじゃねェ！　超電流で目ェさましなァ！」

8人目対戦前（vs ギル）



ネクロ「てめェがオレを作り出した男かァ！　怒りで100メガボルトだぜェ！」
ギル「実験体よ。その力、私に示すがよい。自由を獲るつもりならば」

乱入戦前（vs 豪鬼）

ネクロ「ナンだてめェ！　ジャマするな！」
豪鬼「我は拳を極めし者……。うぬの無力さ、その身で知れい！」

エンディング

「ストリートファイターⅢ」のエンディングと同じ

いぶき



前方ダッシュで相手をすり抜けられるようになり、忍者らしさがパワーアップ。多彩なターゲットコンボも健在だ。

乱入戦前（vs エレナ）

エレナ「変わった服ね。あなたの生まれた国ってどこなの？」
いぶき「え、日本だけど……。何……戦うの?！あたしには大事な任務が一」

8人目対戦前（vs ギル）

いぶき「例のものをいただくわ！　覚悟！」
ギル「忍びよ、君の命と引き替えだ。楽しませてもらおう！」

乱入戦前（vs 豪鬼）

いぶき「味方！？　……じゃなさそーね……」
豪鬼「我は拳を極めし者……。うぬの無力さ、その身で知れい！」

エンディング

「ストリートファイターⅢ」のエンディングと同じ

エレナ



連続技に利用できる、強力な必殺技のスピンサイスが追加された。スーパーアーツのストック数も増加している。

乱入戦前（vs リュウ）

リュウ「すばらしいバネだ。カポエラの使い手か？」
エレナ「あなたも戦士なのね！　きっとすばらしい勝負になるわ！」

8人目対戦前（vs ギル）

エレナ「格闘技は人を傷付けるためのものじゃないのよ！」
ギル「格闘技は最強の証、そして君にとっては死を意味する！」

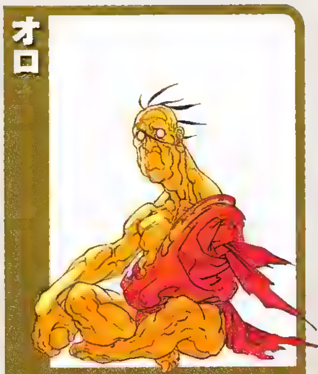
乱入戦前（vs 豪鬼）

エレナ「あなたの目……、狂った野獣ね……。誰？」
豪鬼「我は拳を極めし者……。うぬの無力さ、その身で知れい！」

エンディング

「ストリートファイターⅢ」のエンディングと同じ

オロ



リープアタックが弱体化し、連続技に利用しにくくなった。パーソナルアクションはスタン値を減らすことが可能。

乱入戦前（vs ネクロ）

ネクロ「オレの自由がかかってんだ！　ウルトラ電撃で、弾けトびなァ！」
オロ「フャフャ、かかってきんしゃい！　おぬしの力だめしじゃ」

8人目対戦前（vs ギル）

オロ「ハチマキ小僧もええが、おぬしも鍛えがいありそうじゃのう」
ギル「ご説教は結構！　この場所で大往生していただこう！」

乱入戦前（vs 豪鬼）

オロ「ほぉー、ひさしぶりじゃのぉ……。……で、誰じゃった？」
豪鬼「我は拳を極めし者……。うぬの無力さ、その身で知れい！」

エンディング

「ストリートファイターⅢ」のエンディングと同じ

ケン



神龍拳のストック数が減り、他のスーパーアーツのストック数が増加。また、空中竜巻旋風脚が使用可能になった。

乱入戦前（vs ダッドリー）

ダッドリー「父の車を探しているのだがご存知かな？」
ケン「俺の車は最新型だぜ！　欲しかったらかかってきな！」

8人目対戦前（vs リュウ）

ケン「リュウ！　史上最強のオレを見せてやるぜ！　かかってきな！」
リュウ「その技、その気合、その闘志！　おれがすべて、受けきってみせる！」

乱入戦前（vs 豪鬼）

ケン「……おいおい、ジョーダンだろ？　まだ生きてたのか？」
豪鬼「……今一度、うぬの拳、燃やしてみせい！」

エンディング

「ストリートファイターⅢ」のエンディングと同じ

ショーン

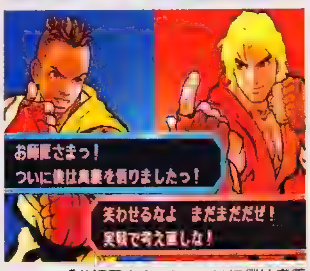


EXトルネードからハイパートルネードへの連続技が強力。基本技の変更などにより、接近戦での攻撃に幅ができた。

乱入戦前（vs ヤン）

ヤン「弱そうだ、相手にならないな。帰るか」
ショーン「何をっ！　気合なら負けないぜっ！てえぇいっ！」

8人目対戦前（vs ケン）



ショーン「お師匠さまっ！　ついに僕は奥義を悟りましたっ！」
ケン「笑わせるなよ、まだまだだぜ！　実戦で考え直しな！」

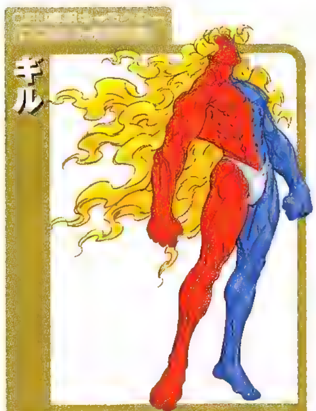
乱入戦前（vs 豪鬼）

ショーン「し、師匠一っ！！　ち、ちくしょーっ！　誰だっ！」
豪鬼「我は拳を極めし者……。うぬの無力さ、その身で知れい！」

エンディング

「ストリートファイターⅢ」のエンディングと同じ

ギル



使用可能なスーパーアーツはメテオストライクのみだが、体力がゼロになると、自動的にリサレクションが発動。

乱入戦前（vs アレックス）

アレックス「オレの探している『金髪の男』……おまえか……。トムの借りを返すぜ！」
ギル「君にとって人生最後の試合だ。永遠の敗北を与えよう！」

8人目対戦前（vs ユリアン）



ギル「暗黒の力では世界は救えぬ。世界が私を選んだのだ、弟よ」
ユリアン「兄者よ、余が世界をもらう！　帝王はただ1人！」

乱入戦前（vs 豪鬼）

ギル「……………………」
豪鬼「……………………」

エンディング

「ストリートファイターⅢ」のエンディングと同じ





デモとエンディングの内容は豪鬼と同じ。ただし、エンディングを見ることができるのは、豪鬼を倒したときのみ

乱入戦前(vs ショーン)

ショーン「リュウさんっ！　勝負……あれ……?」
豪鬼「……………………」

8人目対戦前(vs リュウ)



豪鬼「……リュウ、うぬの拳を示せい！　今こそ、真の決着をつける時！」
リュウ「おれは……、おれは殺意の波動を超えてみせる！」

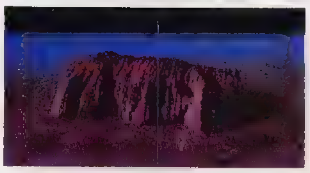
乱入戦前(vs 豪鬼)アーケード版

豪鬼「……誰だ……」
豪鬼(乱入側)「………………」

乱入戦前(vs 豪鬼)ドリームキャスト版

豪鬼「その波動……ぬしは……」
豪鬼(乱入側)「……我はキサマの影……。……己の影を見た者は死あるのみ……」

エンディング



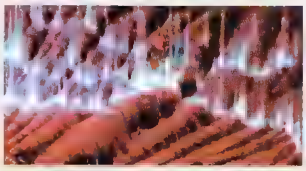
199X 2.11. PM6:30
オーストラリア　エアーズロック



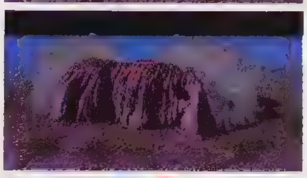
豪鬼「極めし拳……。今、ここに示さん！」



豪鬼「ヌハァーーーーーーッ！」









豪鬼「奥義、『金剛国裂斬』」



豪鬼「我の拳に宿りたるは天……。人よ、命よ。我の一撃に始まりを見よ！」

スタッフロール

通常時のスタッフロールは前作と同じ。ただし、豪鬼を倒した場合、もしくは真・豪鬼を倒した場合は、スタッフロールが多少変化する。

豪鬼を倒してエンディングを迎えた場合、スタッフロールの背景には豪鬼が倒れているグラフィックが表示され、最後にその身体が青白く光り出す。

真・豪鬼を倒した場合にはエンディングがなく、いきなりスタッフロールとなる。背景に表示されるのは、ギルが倒れているグラフィック。スタッフロールが終わると、ギルが起き上がってリザレクションを使用する姿が画面いっぱいに広がり、「TO BE CONTINUED」というメッセージが表示される。

●豪鬼を倒した場合



●真・豪鬼を倒した場合



ブロッキングと投げ技

『ストⅢ』で登場したブロッキング――この新たなるシステムの導入によって、にわかに重要度が増した旧来のシステムがある。それが、投げ技だ。

ブロッキングは、相手の攻撃を完全に無効化するうえに反撃まで行なえるという、打撃技に対するカンペキな防御手段。それが存在するために、『ストⅢ』では打撃技を出すことのリスクが格段に増加している。もちろん、どんな上級者でも、相手が出す攻撃のすべてをブロッキングすることはまず不可能だ。しかし、一度ブロッキングをされると大ダメージを受けるのは確実な状況で、やみくもに打撃技を出すのは得策ではない。そこで、ブロッキングに対抗する手段として投げ技の重要性が増したのだ。

それまでの格闘ゲームでは、投げハメなどという言葉からもわかるとおり、投げ技は嫌われる傾向にあった。しかし『ストⅢ』において、投げ技はブロッキングに勝てる攻撃手段という、重要な役割を与えられている。

打撃技はブロッキングに弱く、ブロッキングは投げ技に弱く、投げ技は打撃技に弱い。この3つの要素がからみ合ったとき、そこに読み合いが生まれ、プレイヤーの能力、経験がものを言う対戦がくり広げられる。スーパーアーツなどによる一発逆転性も存在するが、それでもなお『ストⅢ』シリーズは、強いプレイヤーがきちんと強さを発揮できる対戦格闘ゲームだと言えるだろう。



▲『2nd』ではグラップディフェンスの導入で、行動を読むことの重要性がさらに増した。

3rd STRIKE STREET FIGHTER III Fight for the Future

ストリートファイターⅢ サードストライク FIGHT FOR THE FUTURE

発売日●99年5月
基　板●CP-システムⅢ

STORY

世界の頂点を決める闘いから1年。まだ見ぬ強敵を求め、ふたたびアレックスは旅立った。時を同じくして、世界中の格闘家たちも、ギルを目指して闘いをくり広げる。己を見つけるために、野望を果たすために……最強を求める旅に、決して終わりはないのだ。



個性的な新キャラクター5人の加入により、登場キャラクターは19人に。システム面でも、リープアタックと通常投げのコマンドが変更されたほか、ブロッキングを進化させたガードブロッキングが加わり、闘いはさらにヒートアップ。時間内に車を破壊する、懐かしのボーナスステージも復活している。

GAME SYSTEM

●キャラクターの追加

春麗、まこと、レミー、Q、トゥエルヴの5人が追加され、真・豪鬼が削除された。

●ガードブロッキング

強制ガード中でも行なえるブロッキングのこと。通常のブロッキングよりも入力のタイミングが格段に難しく、成功すると身体が赤く光るのが特徴。



◀ガード中に行なうガードブロッキング。連続技で固められても、反撃が可能だ。

●空中ブロッキング

空中でのブロッキングのコマンドが➡への入力のみに変更された。

●通常投げ

通常投げのコマンドが、弱Ⓟ+弱Ⓚ同時押しになった。相手を投げられない状況でコマンドを入力すると、投げ失敗モーションが表示される。

●リープアタック

リープアタックのコマンドが変わり、中Ⓟ+中Ⓚ同時押しで出せるように。

●グレードジャッジシステム

対CPU戦、対2P戦の両方で、各試合後とゲームオーバー時に、闘いかたの評価(グレード)が表示されるシステム。オフェンス、ディフェンス、テクニック、EXポイントの4項目で判定され、直前の試合より高いグレードを獲得すると、SPポイントというボーナスポイントが得られる。

●対CPU戦

1～8人目との試合では、自分・Q・ギル以外から選ばれた2人のどちらと対戦するかを選択する。ボーナスステージは、車を破壊する「CRUSH THE CAR」(3人目対戦後)と、ショーンが投げたボールをブロッキングする「BLOCK THE BALL」(6人目対戦後)の2種類。

■対CPU戦の流れ(同キャラ対戦:なし)

- vs 1～3人目
- ↓ ボーナスステージ(CRUSH THE CAR)
- ↓ vs 4～6人目
- ↓ ボーナスステージ(BLOCK THE BALL) → 条件を満たせば乱入(7～8人目のいずれかの対戦後) vs Q
- ↓ vs 7～8人目
- ↓ vs 9人目 ← 使用キャラクターごとに決まった相手と対戦
- ↓ vs 10人目(ギル)
- ↓ エンディング

SECRET FEATURE

●隠しカラー

弱Ⓟ+中Ⓚ+強Ⓟ同時押しで使用キャラクターを決定すると、隠しカラーになる。

●ボーナスステージのレベル選択

ボーナスステージ(BLOCK THE BALL)開始前に下記のコマンドを入力していると、前作『セカンドインパクト』版(→P.72)を含めた、レベル(難易度)の選択ができる。

【BLOCK THE BALL(サードストライク版)】
・レベル1……⬆+弱Ⓟ
・レベル2……⬆+中Ⓟ
・レベル3……⬆+強Ⓟ
・レベル4……⬆+弱Ⓟ+中Ⓟ+強Ⓟ
・レベル5……⬆+弱Ⓚ+中Ⓟ+強Ⓚ

【BLOCK THE BALL(セカンドインパクト版)】
・レベル1……⬇+弱Ⓚ
・レベル2……⬇+中Ⓚ
・レベル3……⬇+強Ⓚ
・レベル4……⬇+弱Ⓚ+中Ⓚ+強Ⓚ
・レベル5……⬇+弱Ⓟ+中Ⓚ+強Ⓟ

●春麗の特殊勝利ポーズ

春麗で勝ったときにスタートボタンを押しつづけると、春麗の顔が少し赤らむ。



◀おなじみ春麗の勝利ポーズ。わずかに顔が赤いのがわかるだろうか?

●特殊パーソナルアクション

ヒューゴーでスタートボタンを押しながらパーソナルアクションを出すと、ポイズンが現れて相手を挑発する。

●まことの隠しポーズ

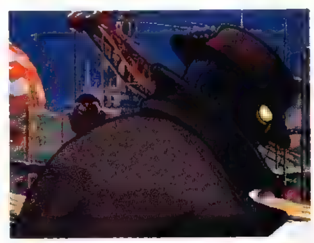
まことで疾風を出した直後にパーソナルアクションのコマンドを入力すると、ポーズをキメて気合いを入れる。

●Qが乱入

対CPU戦で、7～8人目の対戦相手に勝利した時点で以下の条件をすべて満たしていると、Qが乱入してくる。

Ⓐコンティニューをしていない
Ⓑ1ラウンドも負けていない
ⒸグレードがすべてD以上
ⒹSPポイントを2回以上獲得している
Ⓔスーパーアーツフィニッシュを、1本勝負では3回、3本勝負では5回、5本勝負では7回、7本勝負では9回以上達成している

※エレナのヒーリングは、使用して体力を最大まで回復させてから勝てば、スーパーアーツフィニッシュに数えられる。



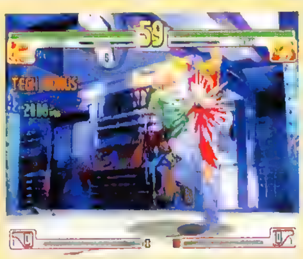
▲すべての条件を満たしていると、対戦後のスコア計算が終わった時点で、画面いっぱいにQの乱入グラフィックが挿入される。

CONSUMER VERSION

ドリームキャスト版『ストリートファイターⅢ サードストライク』

■6,800円　■2000年6月29日発売

アーケード版をほぼカンペキに移植。ブロッキングの有無などを設定できる「SYSTEM DIRECTION」や、ネットワーク機能を利用した通信対戦などのオリジナル要素も豊富だ。なお、全キャラクターでアーケードモードをクリアすると、ギルが使用可能になる。



▲トレーニングモードでは、実戦と同じ感覚でブロッキングの練習を行なうことが可能。

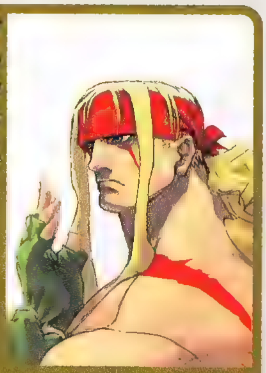
Column 大人になった春麗

ファンの熱烈な期待に応え『ストⅢ』シリーズに登場した春麗。過去にも『ストⅡ』『ストZERO』など、多くのシリーズで活躍しているが、毎回年齢が変化しているのはご存じだろうか?

春麗の誕生日は1968年3月1日。初登場の『ストⅡ』は1991年3月に発売され、このとき春麗は23歳だった。その2年後に発売された『スパⅡ』では、キャミィが1974年生まれの19歳なので、春麗は25歳だと計算できる。つまり、登場するゲームの発売に合わせて、年をとっているのだ。

この計算で『ストⅢ サードストライク』に登場する春麗の年齢を計算してみると、……なんと31歳!　格闘ゲーム界のアイドルも、いつの間にか大人の女性に成長していたというわけだ。

アレックス



新必殺技スパイラルDDTにより中間距離での戦力がアップし、跳びこみからの強力な連続技を仕掛けやすくなった。

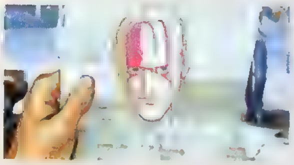
9人目対戦前（vs リュウ）

アレックス「道着にハチマキ……あんたがリュウか。噂ほどの男かどうか、俺が確かめてやる」
リュウ「うむ……なかなかいい眼をしている。遠慮はいらん、はじめから全開で、こい！」

エンディング



アレックス「グッ……！ まさか一撃も返せないなんて……！（……うわさ以上の強さだ……）」



アレックス（手紙）「キャンプの約束を破ってすまない。パットには謝っておいてくれ。……自分でもどうしようもないと思っている。あの男に会って闘ってみたい。いまはそれ以外、頭にないんだ。しばらく留守にする……また会おう、トム」



トム「（……あいつも見つけちまったか。やっとおまえにとって俺が役不足になれたって事だな。戻ってきたら確かめてやるぞ……強くなってこいよ！）」
パトリシア「パパー！ ねえ、アレクは？ ちゃんと起きてた？ 湖のそばにテント立てるのは、アレクにも手伝ってもらわなきゃ。ねえパパったら！」



リュウ「どうした！ それで終わりか！」



アレックス「フフ……まさか！ ここからが見せ場だ！ いくぜ！」

リュウ

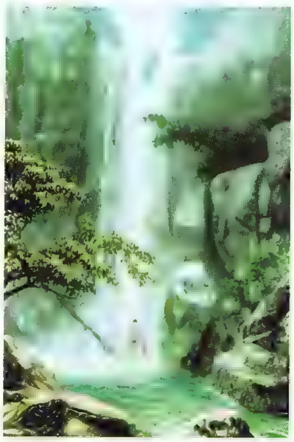


➡＋強Pで出せる鳩尾砕きは、『スパⅡX』で使用できた技。単体で使うよりも、連携に組みこむと強力だ。

9人目対戦前（vs ケン）

ケン「よく飽きないよな、おまえ」
リュウ「フッ、お互い様だ」
ケン「ま、いつものように軽くヒネってやるから、覚悟しな」
リュウ「よく言う……星はまだ俺が上だ。お前こそ簡単に倒れるなよ！」

エンディング

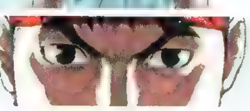


リュウ「『真の格闘家とは？』『なんのために強くなるのか？ 勝利の先に何が見えるのか？』」



リュウ「若い頃はこんな疑問が浮かんだら、一日中頭から離れなかった……。あるがままを受け入れればいいのか。それとも苦悩の末、見つけ出すのか」





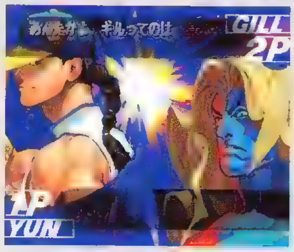
リュウ「！」

ユン



対空技の蟷螂斬が二段目に変更された以外に、大きな変更点はない。遠距離からのラッシュも健在さを保っている。

10人目対戦前（vs ギル）



ユン「あんたかよ、ギルってのは。いまどき世界征服なんて、寝言にしても眠すぎるぜ」
ギル「……若者というのは無鉄砲なもの。君たちを咎める気は毛頭ないよ。しかし考えてみたまえ……我々にとって最善の選択肢は何か。君ほどの男なら解るだろう？ 私にすべて任せるのが答えだと……」
ユン「あー、ごたくはもう結構だ！ 拳で決着つけようぜ！」

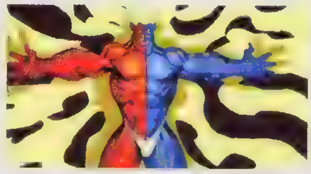
エンディング



ギル「素晴らしい闘いだった！ 善戦に敬意を表して、あの街は君たちに任せよう。私の計画においても充分配慮し、最大限の権利を与えることにするよ」



ユン「バカ野郎！ 俺はその計画そのものをやめろって言ってんだよ！ 理想の社会だ？ 寝ぼけてんじゃねえ！！」



ギル「私はもっとも合理的で理想的な案を提示しているのだよ。もちろん、強制ではない。選ぶのは君たちの意思だ。だが……そう悠長に構えてもいられない」



ギル「我々が原始の頃より抱く2つの力……生と死、生産と破壊、愛と憎悪……、人がさまざまに呼ぶそのバランス。近い将来……それは崩壊する！ 逃れられぬ悲劇を生き抜くために、私は『2つの力の共生』を唱えるのだ」



ギル「ハハハハ！ 新しい興味がわいてきたぞ。ファイターという種が、いかに破滅の闇を生き抜くのか。じっくり楽しませてもらうよ！」







リュウ「フッ……まだまだ、だな。今の俺は落ち葉の行方も知らない。強者を思い、この腕が奮う限り……、指一本にでも、力がこもる限り……、闘うだけだ！」







ヤン「兄貴……なんだかイヤな予感がする。気になるな……あいつの言ってたこと」
ユン「おい、しっかりしろよヤン！ 街のリーダーは俺達なんだぜ？ あんな神様きどりの説教野郎に、好き勝手させるか！ 街へ戻るぞ！ 夢を叶えになっ！」

ヤン



短いリーチとパワー不足を、機動力と手数でおぎなうスタイルは変わらず。ユン同様、雷撃蹴からの攻めが主体だ。

9人目対戦前（vs ユン）

ユン「……お前も結構、こだわるよな。『どっちが強いか』なんて、今ここで決めたって意味ないぜ」
ヤン「ああ、解ってるさ。ただ……この数週間のレベルアップ、ぜひ兄貴に見てもらいたくてね」
ユン「そうまでいわれちゃ、引き下がれないな……。ここらでひとつ『越えられない壁』ってのを勉強させてやるよ！」

エンディング



ホイメイ「もう！　いい加減に兄弟ゲンカはやめてよ！　あんたたちっていつもこう！　なあにが『街のために』よ……。何週間も留守にして心配かけさせて、戻ってきたと思えばまたケンカ！　どっかで、くたばっちゃえば!?」



ユン「こーのオンナあ……、こっちの苦労も知らずによお！　俺たちが闘ってなきゃこの街はヤバい事になってたんだぜ。てめえんトコの不味い炒飯で商売できなくなっても知らねえぞ！」



ホイメイ「な・に・がマズいですってえ!?」



ヤン「ああ……やっぱりホイメイは兄貴の事……。かなわないよなあ……」

ダッドリー



出しやすくなったリープアタックや、新必殺技ショートスイングブローなどにより、前作以上に強烈な攻めが可能。

9人目対戦前（vs リュウ）

ダッドリー「君があの有名なサムライファイターかね？」
リュウ「奇遇だな。おれもあんたを探していたんだ。英国一のパーフェクトボクサー、ぜひ一度手合わせしたい！」
ダッドリー「……ふふふ、気に入ったよ！　紳士然とした物腰とその鋭い眼。楽しい午後になりそうだ！」

エンディング



ダッドリー「『セントスウィザン』の可憐さ。『アブラハムダービー』の芳香。『ディンティーベス』の優雅さ。『アンクルウォルター』の風格……。父よ……、あなたの残したこのローズガーデン。今日も変わらぬ美しさで、私の心を癒してくれますよ」



執事「ダッドリー様……そろそろお時間が……」
ダッドリー「そうか、今夜は大切な王室御前試合の日だったな」

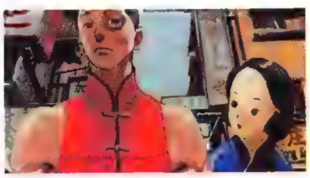


ダッドリー「試合は、何時からだったかな？」
執事「今夜8時からでございます」
ダッドリー「何だと!?　……あと、5時間しかないではないか！　急いで屋敷に戻るぞ！」









シャオメイ「お姉ちゃんって、本当に不器用よね。心配でたまらないのに、意地はっちゃって……。2人が帰ってくるまで、ろくにゴハンも食べなかったんだよ」
ヤン「シャオメイ……」

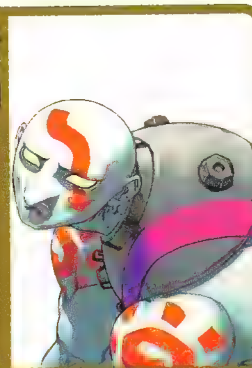


シャオメイ「街も大事だけど、ヤンたちはもっと大事なの。だから、無茶はしないで！　ね？」



ヤン「うん……解ったよ。心配かけてごめんな」
シャオメイ「（あたしだって……、お姉ちゃんに負けられないもの。勇気を出さなきゃ！）」

ネクロ

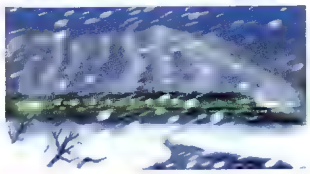


豊富な対空技を活かした遠距離戦が得意だが、相手を画面端に追いつめてからのラッシュも、かなりの威力を持つ。

9人目対戦前（vs トゥエルヴ）

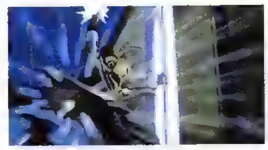
ネクロ「いいかげんにしやがれ！　いつまでもコソコソとよォ！　全部解ってんだよ。ギルんところの使いだろォが！」
トゥエルヴ「…………」
ネクロ「完全体だかナンだか知らねえが、量産品に負けるはずがねえ！　さあ、来な！　スクラップにして送り返してやるッ！」

エンディング

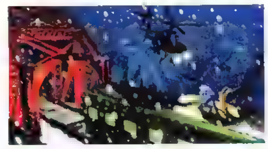




エフィー「イリヤーーーーッ！　もうだめ～～～ェ！！」
ネクロ「だめだッ。走れ、走るんだーッ！　もうすぐ国境の森だ、そこまで頑張れッ！」



追っ手「上にいるぞ！　先頭車両に回り込め！　はさみうちにしろ！　2人の身柄を、A国の手に渡してはならん！　やつらの細胞には……」



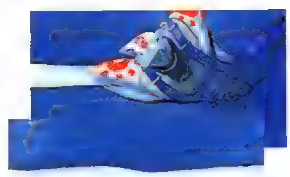
ネクロ「ここまでかッ……。いや、まだだ！　いくぞエフィー！！」

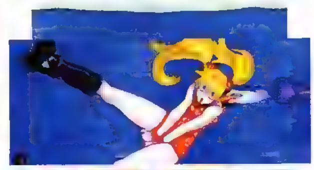


ネクロ「……ィィィィヤアアアアアッッッ」



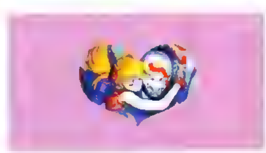
エフィー「うあああああっ！！　イリヤーーーーーッッ！！」
ネクロ「エフィーーーーーーッッ！！」







エフィー「たすかった……」
ネクロ「今度だけは……この体に感謝したい気分だぜ……！」



いぶき



[illegible]が削除され、近距離での攻めが弱体化した。新スーパーアーツの闇時雨は、威力は低いが使いやすい技だ。

9人目対戦前(vs オロ)

いぶき「ええっと、あなた確か仙人……でしたっけ?」
オロ「いかにも仙人、大仙人じゃ。なんの用かいの、嬢ちゃん?」
いぶき「(……こんなおじいさんでもいちおう格闘のプロだよね)あの、突然ですけど、あたし今、卒業課題の最中なんです。あなたを5分以内で倒さないと、単位がもらえないらしいので……。勝負! ってことでよろしく!」
オロ「ほえ~~! 逆ナンパかと思うたのに、残念じゃ!」

エンディング



いぶき「『私立百日紅大学』……。あたしもいよいよ大学生かあ。いままで修行づけの人生だったけど、これで世間並みの女の子になれるわ」



いぶき「新しい出会い、キャンパスラブ……。お約束だけど憧れよねー」
先輩「やあ、君、かわいいね。うちのサークルに入らないか? とっても楽しいよ!」
いぶき「それからあたしは、毎日のようにサークル活動……」



いぶき「かっこいい先輩と……拷問忍耐訓練」



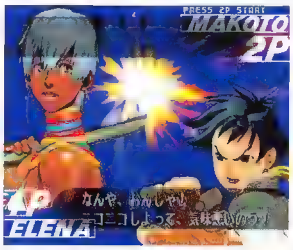
いぶき「水とんの術」

エレナ



新必殺技のリンクステイルは、連続技に利用可能。マレットスマッシュはスキが減り、利用価値がアップした。

9人目対戦前(vs まこと)



まこと「なんや、おんしゃ! ニコニコしよって、気味悪いのう! こりゃあ真剣勝負やぞ! 馬鹿にしゆうと承知せん!」
エレナ「あたしはあなたと友達になりたいわ。そのために闘うのよ! いっしょに楽しみましょ!」
まこと「と、ともだちぃ?? 調子狂うやつじゃのう」

エンディング



エレナ(手紙)「―――親友のナルちゃんへ―――お元気ですか? わたしはとっても元気でーす。フランスはちょうど収穫祭が終わって、ちょっとさみしいです。こうしてひとりでお茶を飲んでると、楽しかった日本の夏を思い出します」

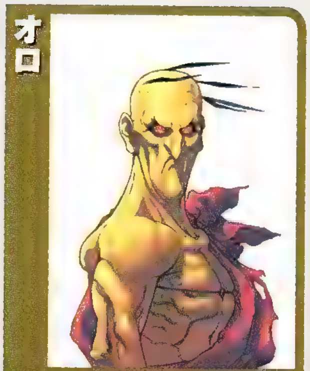


いぶき「嵐の大凧乗り。……あれ?」



先輩「ははは! いぶきクン! まだまだワキが甘いなあ! そんな調子じゃ、頸動脈ザックリいっちゃうぞ! 忍術研究ってのは楽しいねえ! あっはははははは!!」
いぶき「……あれ? こんなハズじゃ、なかった……の……に?」

オロ



2段ジャンプの追加で、空中での行動に幅ができた。各スーパーアーツは、Pボタン同時押しで出すと技が変化する。

9人目対戦前(vs ゴウキ)



オロ「ほっほぉ! こりゃみごとな『気』じゃの! それが殺意のなんとやら、か? 若造にしては立派なモンじゃ」
豪鬼「……噂に聞こえし仙人か。口達者も過ぎれば災いとなる」
オロ「拳の道っちゅうのは案外厳しくての。そう簡単に、極められちゃ困るわい。どれ、ひとつワシがもんじゃろ!」



エレナ(手紙)「ユカタを着て出かけた夏祭。夜空いっぱいの花火。私にはぜんぶが初めての体験で、格闘よりドキドキしちゃったほど」



エレナ(手紙)「こんどは故郷の大草原に、ナルちゃん達を招待したいな。わたしの家族もきっとみんなを気に入ると思います。次に会えるのは冬休みかな? みんなはこれから受験勉強だよね。体に気をつけてね。それじゃ、また会いましょう!」



エレナ「さ……て、とっ! あたしも勉強、がんばろっと!」

エンディング



オロ「ひょひょひょ……こうしてまともな修行をするのも50年ぶりじゃ」



オロ「あの小僧に会うと、どうも昔の血が騒ぎ出していかん。あやつは面白い男じゃ……、しばらくは退屈せんですむかのお!」



リュウ「ん?」



リュウ「いま……あの奇妙なじいさんの声がしたような……? 気のせいか……」



オロ「あいつのことじゃ、今もせっせと修行しとるんじゃろな。思いっきり両手を使える相手になっちょってくれればいいがの。ま~あと15年ちゅうとこじゃな……」



オロ「さ……ちっと休憩するかの~。にょっほ!」

ケン



前作と同じく、スーパーアーツを使った強力な連続技が武器。接近戦を強化する、ふたつの特殊技が追加された。

9人目対戦前（vs ユリアン）

ケン「秘密組織なんていうから、もっと傭兵ぽいのを想像してたが、なかなかファイターの顔してるね、あんた！」
ユリアン「身の程をわきまえよ……。余は新世紀を統べる王となる身。余興につきあってやるだけでも有難いと思え」
ケン「あんまり余裕決めてると、余興じゃすまなくなるぜ？」

エンディング



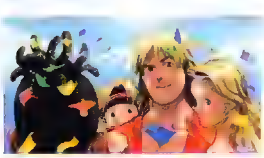
ケン「いくぜ！！　昇―――龍―――拳ッッ！！」



アナウンサー「あぁ～～～～っと！！　これは立てませんッ！！　試合終了ォーーーッ！！」



アナウンサー「やはり強いッ！　ケン選手優勝決定ーーーッ！！　全米バトルトーナメント史上初の3連覇！！　家族や友人たちも、喜びに沸いています！！」



ケン「はっはっはっはっ！　どうだ、約束どおり30秒でKOだぜ」

ショーン



ダッシュや前転からの接近戦が基本。トラコンスマッシュのモーションが変わったが、対空性能はやはりイマイチ。

9人目対戦前（vs ケン）

ケン「約束だ……、今日が期限だったな。おまえだけの必殺技、自力で見つけた戦法……なんでもいい。俺を驚かしてみろ！　チャンスがあれば一本取ったっていい。ま、できれば、の話だが」
ショーン「……師匠！　オレはもう、1年前とは別人ッス！　今日はその成果、バッチリ見せるスよ！！」

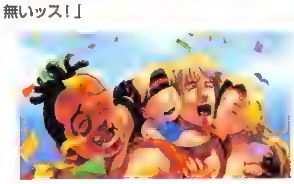
エンディング



アナウンサー「優勝ォーーーー！！　ついにショーン選手、初のトーナメント制覇を達成！！」



ケン「お、そうだショーン……、こいつを！全米一のトロフィーだ！　これが欲しかったんだよな？」
ショーン「し、師匠ォ！　そーいう意味じゃないッスよお！　自分で取らなきゃ……、意味無いッス！」



ケン「あ、そうだっけな！　まあ細かいことは気にするな。おまえもせめて予選ぐらいは、パッパと通過しなきゃ話にならんぜ。もっとも俺がいるから、優勝は無理だけどな！　はっはっは！」



ショーン「やった……ついにやった！　俺……全米一になったッ！！　これで師匠に追いつけたぜ……。ああ、夢みたいだ……」



ケン「……い！　……おい！　ショーン！」
ショーン「(…………あ……あれ？)」
ケン「大丈夫か!?」



ケン「よし……気が付いたな！　惜しかったな……、あと少しで予選突破だったのに」

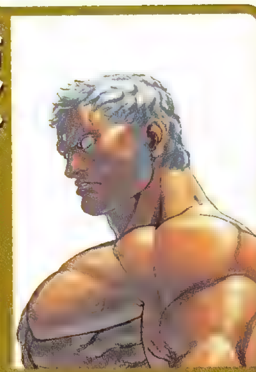


ケン「ま、修行が足りなかったって事だ。こりずに次は頑張れよ。心配するな、その悔しさは俺の優勝で晴らしてやるぜ！」



ショーン「……そううまくいかねえか……。か、勝ちてえよオーーーッ！！」

ユリアン



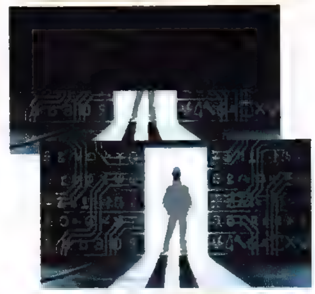
前方ダッシュの性能がよく、通常投げの威力も高い。ただし、必殺技はタメ系のものが多く、接近戦はやや苦手。

10人目対戦前（vs ギル）

ギル「解るぞ、その不憫……、決して埋まらぬ神と人の差。近親がゆえ憎しみも深く、認めざるを得ぬゆえ許せぬのだろう？　せめて兄の慈悲として、安らかな死を贈ろう！」
ユリアン「余はいま振り返る……、屈辱と憎悪に染まった過去を。そして仰ぎ見る……、全ての元凶を葬り去った未来を。輝かしいぞ！　貴様の消えた世界は！」

エンディング







ユリアン「これが2000年にわたり蓄積されつづけた『組織の頭脳』……。どれほどの価値か知らぬが、醜悪で滑稽、愚かの極みだ。結局ひとりでは何もできぬ、無能の寄せ集めではないかッ！」



ユリアン「兄よ！　そこでなにを見ている！　そこで世界が見えるのか？　理想社会とやらを見届けると？　フッ……フハハハハ！　フッハッハッハッハッハッ！！」
コンピュータ「パーソナルチェック>正統継承者本人ト認メマス　自爆コード入力>A22ST8996HYXW……」



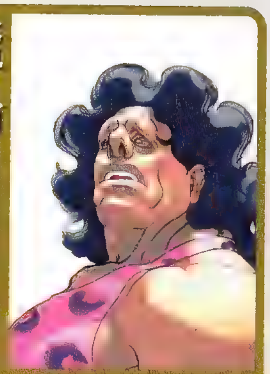






ユリアン「……余には引き継ぐべき使命も遺産もない！　今、この瞬間から、余の物語が始まるのだ。本年をもって定める！　AU（アフターユリアン）元年と！！」

ヒューゴー



圧倒的な威力のコマンド投げと打撃技が魅力。突進して投げるミートスカッシャーは、中間距離での奇襲に有効。

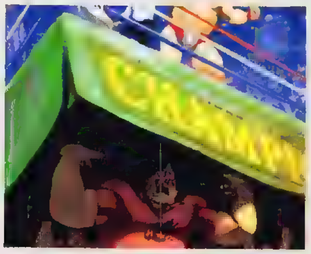
9人目対戦前（vs リュウ）

ヒューゴー「ポイズンが目をつけた男ってのはおまえかあ？　俺たちは強いレスラーをスカウトしてまわってんだ。おめえ、約束しろ！　負けたら、うちの軍団に入れ！」
リュウ「……いいだろう。レスリングも闘いの参考になる。もちろん負ける気はない！本気でいくぞ!!」

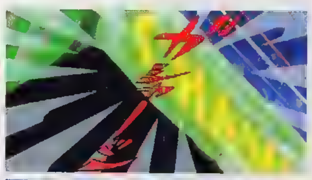
エンディング



アナウンサー「お聞きくださいこの歓声！特設リングが割れんばかりです！　世界最強タッグマッチ王座決定戦、無制限一本勝負の勝者が、ついに……」



アナウンサー「!?　じ、地震だっ!!」





ポイズン「ちょいと邪魔するよーーーッ！アタイらは『H.W.A.』!（ヒュージ・レスリング・アーミー）今日からあんたらはウチの傘下に入ってもらう。それがイヤなら、このヒューゴーを倒していきな！　いままで50人チャレンジしたが、今や全員ウチの兵隊さ！」

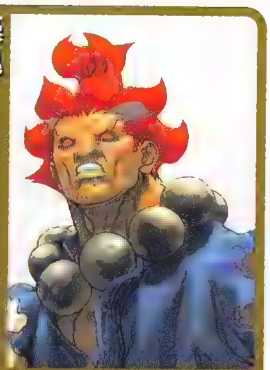


ケン「あーあ、何で俺たちがこんな……って、リュウ!?」
リュウ「はっはっはっ、これはいいな！　強そうなのがそろってるぞ！」
ケン「（お前……けっこう楽しんでないか!?）」



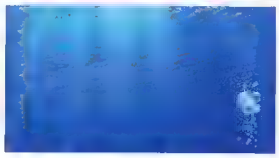
ポイズン「さあ、どうしたい？　この顔ぶれを見てビビッたかい!?　文句がないようなら、ここをホームリングにしちまうよ!!」

豪鬼



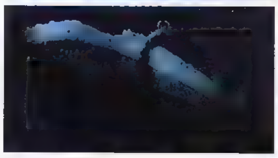
前作のエンディングで登場した金剛國裂斬が追加。瞬獄殺と同じく、どのスーパーアーツを選択しても使用可能だ。

エンディング

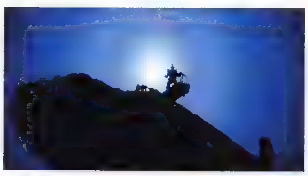


乗組員「こちら『しんかい3000』。目標深度まであと150。観測ポイントには、約40秒後に到達」

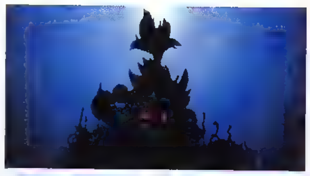


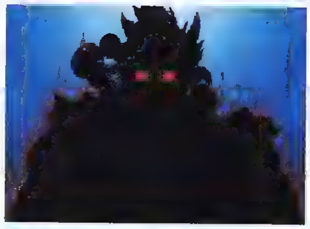


乗組員「船影を確認。フェーズ3に移行……」



乗組員「……え!?　あれは……？　まさか、人……バカなッ!?　信じられん！」

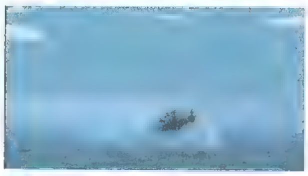


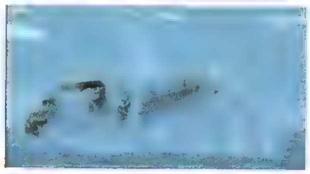


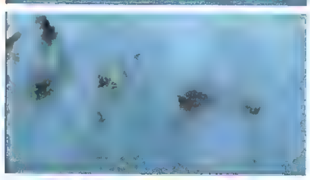




通信員「なんだ！　何が見えたんだ！　応答せよっ!!　おかしい、無線が切れ……うわっ!?」



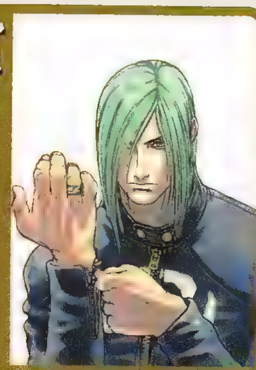






豪鬼「ムゥゥゥゥン!!　天衝海轢刃!!（テンショウカイレキジン）」

レミー



スキが少ない飛び道具と、強力な対空技を持つ。基本技の性能も高く、相手の反撃を封じつつ闘うことが可能だ。

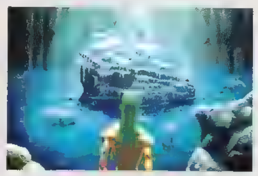
9人目対戦前（vs アレックス）

レミー「答えろ……、何故お前たちは闘う？」
アレックス「……理由など知らん。気づいたら拳を合わせている」
レミー「……その勝手が人を貶める！　愛を奪う！　憎しみを生む！　俺は許せない！すべての『格闘家』たち……。家族を捨て、信じる心をなじった俺の父親と同じ人種を！」
アレックス「許さないから、どうするんだ？人生相談なら余所で受けろ！　拳の痛さなら、いまからたっぷり教えてやる！」

エンディング



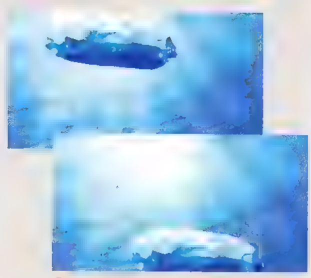
レミー「何度潜っても、このビスケーの海は冷たい。俺の癒されぬ心のように……」



レミー「（潮の流れがだんだん強くなっている。ここに来るのも、これが最後になるだろう……）」



レミー「闇の中でずっとあがきつづけていた。晴れぬ闇を別の闇で塗り替えようと……。結局俺は……俺達を残し消えていった父に……『格闘家』という名前に、闇を背負わせたかっただけなのか」



レミー「……まだあいつを許したわけじゃないんだ。だけど……このままじゃ何も変わらない。だから忘れることにするよ。それが俺達の幸せにつながると信じて」

春麗

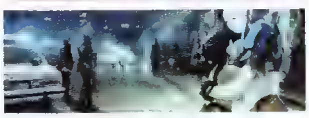


ほかのシリーズに登場する春麗と、使用できる技が異なる。機動力と長いリーチを活かした中間距離戦が得意。

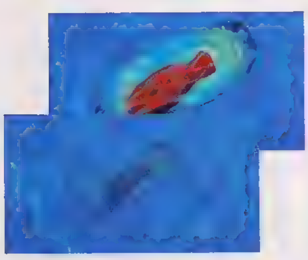
9人目対戦前(vs ユリアン)

春麗「あなたたちが何を企んでいるのか知らないけど、幼い子供を巻き込むのは許せないわ！　あの子はどこ？」
ユリアン「そんなくだらぬ事で余に謁見を求めるとは、ものを知らぬか！　子供は渡してやろう……だが余の遊びにはつきあってもらう。「かの組織」を壊滅に追い込んだという伝説の脚……如何ほどのものか、試してみたくなったのでな」

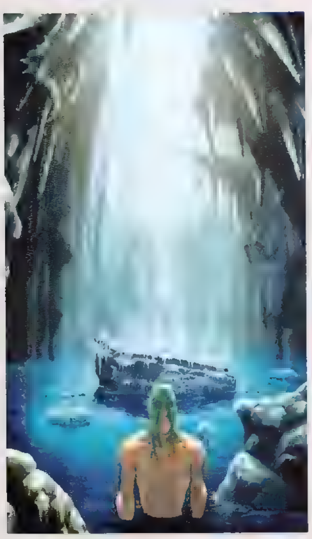
エンディング



子供「おねえちゃーん！」
春麗「もう大丈夫よ……」



レミー「さよなら……ねえさん！」



いびつな愛に別れを告げたレミーは、帰路に一条の光を見た。暗闇しか映さぬと信じていたその瞳に。その光が何なのかを確かめるため、青年はまた歩き出す……。

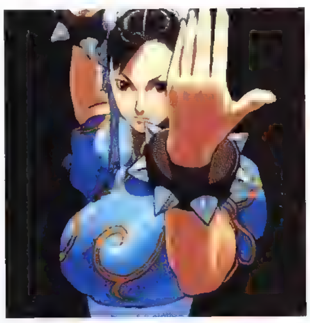
まこと



攻撃力が高く、連続技の威力も抜群。前方ダッシュや疾風で、相手との間合いを一気に詰めることができる。

9人目対戦前(vs リュウ)

まこと「噂は聞いちゅう。あんたがリュウやね？　その鉢巻きと着たきり胴着！　まちがいないちや！　うちと、いっさん勝負じゃーっ！」
リュウ「空手か……、それも相当の使い手だな。おもしろい！　君の全力、見せてもらおう！」



春麗「……あの事件からもう半年。助け出した女の子をしっかりと抱きとめたとき、あたしにとっての『闘い』とは何なのか、解った気がした……」



春麗「……父さんが守ろうとした故郷」
子供A「ヤッ！」
子供B「ハーッ！」
春麗「……世界中で出会った、心優しい人たち」
子供C「ハッ！」
子供D「タァアーッ！」

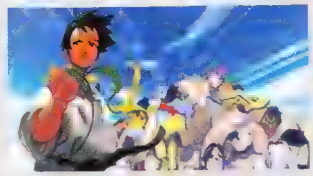


春麗「本当の強さ、本当の優しさ、本当の美しさをこの子達に伝える。それがこれからの、あたしの生き方。奮え拳を、明日のために。思いをつなぐ、未来のために！」



春麗「イーーーヤッッ！！！」

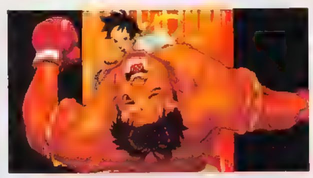
エンディング



まこと「勝った……、勝ったぜよ！　もう、うちの技にかなうヤツはおらん。これで竜胆館(りんどうかん)の名前も全国に轟くちゅうもんじゃ！」
竜胆館の最年少師範のうわさはまたたく間に全国に広がり、腕に覚えのある武道家たちがこぞって土佐に詰め寄った。



まこと「チェストォーーーーッツ！！」



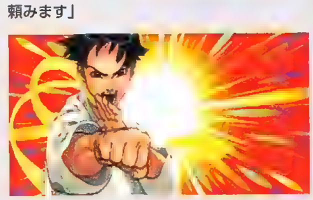
まこと「ドッしゃアアーーーーーーッツ！！」



兄「はーい、最後尾はこっちですー。押さないで、順番にー！　今日の組み手は30人までですー。予約の方は別の列へお願いしますー」



じいちゃん「マサルや……こりゃあ大盛況じゃのう。まことが帰ってきてから、急に入門希望者が増えおった」
兄「ほんとうにあの子のおかげです。兄として誇りに思いますよ。なにせ僕は長男といっても、てんで武術の才能はないですから。やっぱりうちの看板は、まことに任せましょう。じいちゃん、僕は明日から出張なので、あと頼みます」



まこと「セィヤアアアーーーッ！！　まだまだ！！　こっからじゃあ！！」

Q



攻撃力の高さとリーチの長さで、鈍重な動きをカバーする。「捕獲及び頭部打撃(仮)」からの連続技が強力だ。

エンディング



ジュリアン「……以上がこの10日間、全世界で起きた13件の猟奇事件ファイルです。これらの現場写真を見て、皆さん何かお気づきになりませんか？」
デビッド「なんだいジュリアン。ずいぶんもったいぶるじゃないか。まさか「トレンチコートの怪しい男が写ってる」なんてのは止してくれよ！」



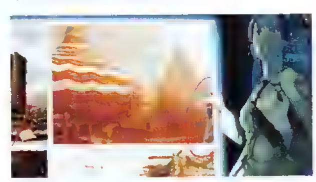
ジュリアン「デビッド……あなたにはテレパスの才能があるみたいね」



ジュリアン「ここを見て……すべての写真にトレンチコートの男が写ってるわ」



デビッド「おい？　冗談だろ？　事件は世界中にまたがってるんだぜ！」



デビッド「同一人物のわけがない！」



ジュリアン「よほど服装の趣味が似ていなきゃ、ね。とにかく……事件は「謎の男」というキーワードでつながったというわけよ」



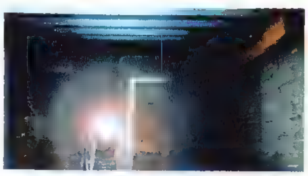
長官「で、その男の身元は分かったのかね？」
ジュリアン「残念ながら……。しかし画像解析によって男の顔を合成することができました。正確には「顔」ではないのですが……ご覧ください」



デビッド「何だこりゃ!?　仮面……鉄仮面か？」



長官「よし、このデータを各支部に送れ！シークレットレベル4だ。君たちは直ちにチームを編成し、この男の調査に当たれ……解散！」









トゥエルヴ



ジャンプからの滑空やトリッキーな基本技で、変幻自在な攻めが展開できるが、使いこなすのは難しい。

9人目対戦前（vs ネクロ）

ネクロ「なぜだ！　なぜほっといてくれねえんだ！　どうせ俺たちは失敗作だろうが！役立たずに用はねえハズだろ!?」
トゥエルヴ「オマエ・ノ・カラダ・ハ・キミツ・ノ・カタマリ・ダ。ケッシテ・コノ・セカイニ・ソンザイ・ヲ・ユルサレナイ」
ネクロ「……存在していいかどうかは、俺たちが決めるんだッ！！」

エンディング



研究員A「クレイドル内圧、正常値維持。問題ありません」
研究員B「主任、ドクターがお戻りです……」



主任「お帰りなさいませ、ドクター呉。すでに12号及び14号は回収、リラクメーション処理も終了しました」
ドクター「……やつの様子はどうだ？」
主任「まさに完璧です」

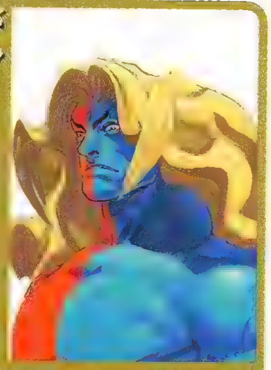


主任「細胞核の一つ一つにいたるまで、すべて作戦前の状態に復元しています。ユリアン閣下の人体再構成理論は、やはり素晴らしいの一言です！　この技術さえあれば……人類が夢見た不老不死が実現されるでしょう」



主任「あとはミッション毎の記憶損失率を0.0001%以下にできれば……」
ドクター「「死なない戦士」の誕生、というわけか。ふふふ……苦痛も快楽もリセットされ、さながら母親の胎内の気分かね？　深い眠りの中で……、お前はどんな夢を見ている？」

ギル



10人目対戦前（vs アレックス）

ギル「やはり来たか、アレックス君。君のことは初めて会ったときから案じていたのだ。いずれ戦いの意味に迷い、その答えを求め戻ってくる、とね」
アレックス「ここに来るのもお見通しだった……、というわけか？　残念ながらあんたの想像は外れるぜ。今から俺はあんたをブチのめす。その先にあるに違いないんだ。……俺の探しているモノは」
ギル「フハハハハ！　そのセリフも、まったく予想どおりだよ。かかってきたまえ……真実を授けよう」

エンディング



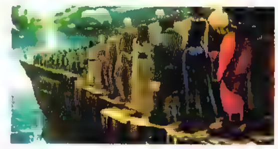
ギル「君は大きな勘違いをしているんだ、アレックス君。憎しみも、愛も、人の中でお互いを打ち消すことはできないもの。すべての生きるものは、危ういバランスをその内に秘めている」



ギル「それを消そうとするとき、人は争い、傷つき、滅びへと加速する。認めるのだよ……。互いが、互いを必要としていると。私が少し手助けをやろう……」



アレックス「（……なんだ？　この気持ちは？　何かが失われ……何かが……見えてきた……）」



ギル「理想郷……。神話や伝説の中で、人々はそれを望んだ。だが、それはどこかにあるものではない。すぐ側にあることに気づかなかっただけなのだ」



ギル「2000年はいささか長すぎた。私は組織が受け継いできた計画を、今日ここで完遂させる。灰色の未来に嘆くのは、もう終わりにしよう」



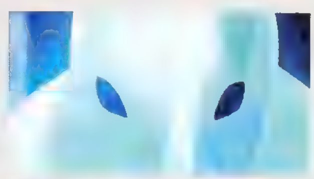
ギル「さあ……道がひらかれる。未熟なる人類という種の、本当の進化の道」

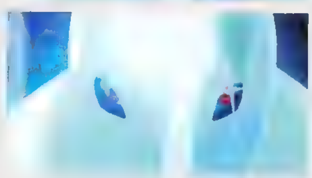


ギル「そう……最後の楽園への道だ！」



主任「いえ……彼にそんな芸当はできません。彼は永遠に記憶を書き換えられ続けるのです……夢など見る暇もなく」
ドクター「……長生きも考えものだな！　フッハッハッハッハッ……」





スタッフロール

前作までとちがい、真っ黒な画面にスタッフの名前が流れる、シンプルなものになった。スタッフロール終了後、グレードジャッジシステムによる評価が表示される。



CHAPTER 4

ストリートファイターEXシリーズ

STREET FIGHTER EX SERIES

ストリートファイターEX



ストリートファイターEX PLUS



ストリートファイターEX2



ストリートファイターEX2 PLUS



ストリートファイターEX

発売日●'96年12月
基　板●PS基板

STORY

各国の強者たちが集う世界格闘選手権。その裏では、もうひとつの闘いが展開されていた。呪われた血に苦悩する者、狂気に身をまかせる者……リュウやケンのほか新たに加わった戦士たちを、ベガが、豪鬼が、そして両者を凌駕するほどの強敵が待ち受ける。



『ストII』以来、脈々と受け継がれる"2D対戦格闘ゲームの操作感覚"を、3D(ポリゴン)を使いながらもほぼカンペキに表現。『ストII』シリーズおなじみのリュウ、ケン、春麗などのほか、ほくと、ドクトリン・ダークといったオリジナルキャラクターも多数登場し、アツい対戦を楽しめる秀作に仕上がっている。

GAME SYSTEM

見た目は3Dだが、レバーで移動やガードを行ない、6つのボタンで攻撃を行なうという基本的な操作のシステムは、一般的な2D対戦格闘ゲームと変わらない。さらに、キャンセルをからめた連続技や、めくり(裏まわり)を利用した攻撃も、『ストII』と同様の感覚で行なうことが可能だ。以下では、本作独自のシステムについて解説していこう。



◀発売当時は、3Dの空間に波動拳が完全再現されただけで話題性十分だった。

●スーパーコンボ

基本的には『スパIIX』と同じで、スーパーコンボゲージ(以下、ゲージ)がタマっているときに専用のコマンドを入力すれば、必殺技よりも強力な攻撃を行なうことができる。ゲージは3レベル分までタメられるので、自分の戦略に合わせて、使うタイミングを決めていけるわけだ。ちなみに、ザンギエフと豪鬼には、ゲージを3レベル分消費することで使用できるスーパーコンボが用意されている。なお、すべてのスーパーコンボは、発動させた瞬間に完全無敵となる。

●スーパーキャンセル

相手に当てた必殺技をキャンセルしてスーパーコンボを出せるシステム、それがスーパーキャンセルだ。

たとえば、それまでのほかの作品におけるリュウなら「ジャンプ強Ⓚ→しゃがみ中Ⓚ→波動拳」という連続技は、最後の波動拳を出した時点で終了だった。しかし、本作では波動拳がヒットしたあとであれば、硬直時間中に真空波動拳のコマンドを入力することで、波動拳の動作をキャンセルして真空波動拳へとつなげていけるのだ。

また、ゲージに余裕があれば、スーパーコンボを別のスーパーコンボによってキャンセルすることも可能。つまり、前述の連続技をさらにつなげていきたいのなら、真空波動拳がヒットしたあとに真空竜巻旋風脚のコマンドを入力すればいいわけだ。ただし、すばやく入力しないと相手が吹き飛び、つぎの攻撃が当たらなくなってしまう。



◀波動拳を真空波動拳でスーパーキャンセル。強力な連続技が手軽に成立する。

●ガードブレイク

相手のガードを無効化してダメージを与える技をガードブレイクと呼ぶ(同じ強さのⓅⓀボタン同時押しで使用可能)。発動させると、ゲージを1レベル分消費するが、ヒット後は相手が一定時間よろめく(空中にいる相手はゆるやかに吹き飛ぶ)ため、そのあいだに連続技を狙うことができる。ガードを固めている相手に使うと効果的だ。

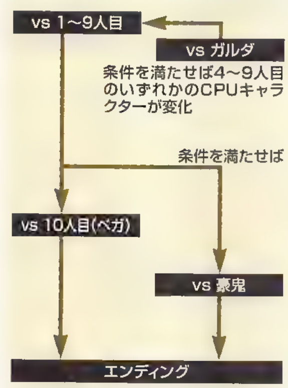


◀動作は基本的にスロー。逃げられないように、使う場面を見きわめたい。

●対CPU戦

9人のキャラクターを順に倒したあと、最後にベガと闘う。なお、特定の条件を満たすとガルダが乱入してくるほか、ベガのかわりに豪鬼が対戦相手になる場合もある(詳細はSECRET FEATUREの欄を参照)。ちなみに、カイリ、アレン、ダラン、ブレアの4人とは、対CPU戦で闘うことはない。

■対CPU戦の流れ(同キャラ対戦:なし)



SECRET FEATURE

●ガルダ・豪鬼が乱入してくる

対CPU戦をプレイしていると、いきなり乱入メッセージが表示され、つぎの対戦相手がガルダや豪鬼になる場合がある。これは、プレイヤーが右記の条件を満たしたときに発生。ガルダ出現後はゲームランクが最高となるほか、ガルダを含めた以降のCPUキャラクターを倒したときのボーナス得点がアップする。



▲乱入キャラクターは、1ラウンド目開始直前に乱入してくる。

【ガルダ】
以下のⒶ～Ⓔのすべてを満たす。
Ⓐコンティニューしていない
Ⓑ3人以上のCPUキャラクターを、スーパーコンボフィニッシュによって倒す
Ⓒ2回以上パーフェクトで勝つ
Ⓓスーパーコンボからのスーパーキャンセルを2連続で行なう(ジャックかカイリを使っている場合は1回でもOK)
Ⓔ規定ヒット数以上ヒットする連続技を3回以上キメる(右表参照)

【豪鬼】
以下のⒶ、Ⓑのいずれかを満たす。
Ⓐ対CPU戦で16ラウンド以上連勝する
Ⓑ対2P戦で32人以上勝ち抜く

■各キャラクターの規定ヒット数

キャラクター	規定ヒット数
リュウ	7
ケン	7
春麗	12
ガイル	8
ザンギエフ	7
ほくと	8
ドクトリン・ダーク	11
スカロマニア	8
プルム・プルナ	7
ジャック	7
カイリ	8
アレン・スナイダー	6
ダラン・マイスター	6
ブレア・デイム	7
豪鬼	9

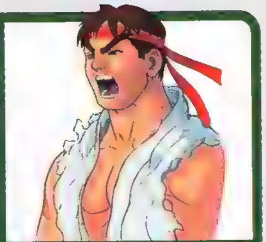
●隠しキャラクター使用条件

隠しキャラクターを選択するには、以下のⒶ、Ⓑのいずれかを満たしたあと、キャラクター選択画面でカーソルを左右どちらかに動かしつづければOK。

【カイリ、アレン、ダラン、ブレア】
Ⓐ基板の稼動時間が400時間を超える
Ⓑテストモードのカラーテスト画面で、1P側から弱Ⓟ、中Ⓟ、強Ⓟ、強Ⓟ、強Ⓚと入力する

【豪鬼】
Ⓐ基板の稼働時間が1000時間を超える
Ⓑカイリたち4人が選択可能となっている状態で、キャラクター選択画面でガイルにカーソルを合わせて、スタートボタン、⬇×2、⬆×5、中Ⓟor中Ⓚと入力する

リュウ

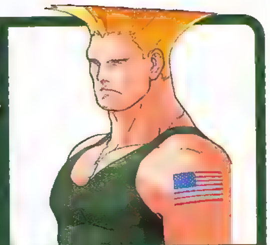


波動拳、昇龍拳などの必殺技はポリゴンでも健在。遠近ともに攻め手を持つ、バランスの取れたキャラクターだ。

エンディング



ガイル



攻めづらいキャラクターではあるが、基本技と必殺技の使いわけを的確に行なえば、堅い守りを維持できる。

エンディング



ドクトリン・ダーク



攻守ともに安定した強さを発揮する必殺技がそろっている。なかでもEX-プロシブを使った連係は強力。

エンディング



ジャック

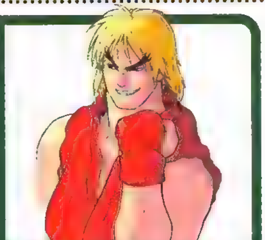


連続技の破壊力は満点。スーパーコンボをうまく組みこめば、一気に相手の体力を満タンからゼロにすることも。

エンディング



ケン



スーパーコンボの神龍拳は破壊力抜群。連続技のシメに組みこめば、大ダメージを与えることができる。

エンディング

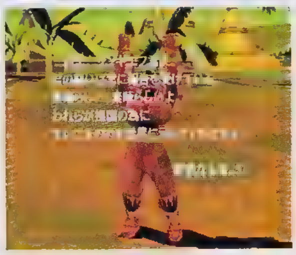


ザンギエフ

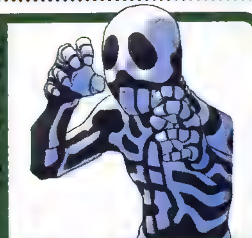


攻撃力の高いコマンド投げを持つ、パワーファイター。しかし動きがにぶいので、あせらず闘うことが重要。

エンディング



スカロマニア



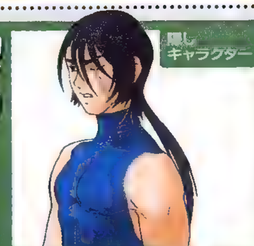
技のひとつひとつがオーバーアクションぎみなので、ちょっとしたミスが命取りに。上級者向けのキャラクター。

エンディング



カイリ

隠しキャラクター

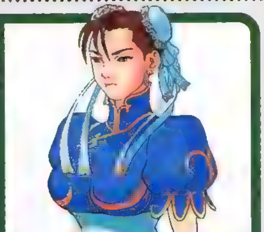


リュウに似たキャラクターだが、スーパーコンボに大きな相違点がある。その使いかたが勝負のわかれ目だ。

エンディング



春麗



すばやいフットワークと動作の短いガードブレイクが武器。空中投げの間合いが広いのもポイント。

エンディング



ほくと

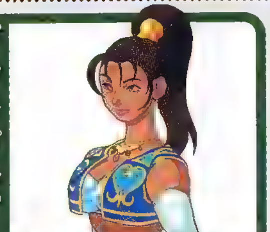


基本技に多少クセがあるが、その特徴さえしっかり把握すれば、変幻自在に攻めていくことが可能だ。

エンディング

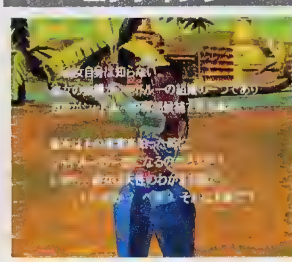


プルム・プルナ



『ストリートファイター』シリーズでは異色の2段ジャンプが可能。駆使すれば、トリッキーな攻めを展開できる。

エンディング



アレン・スナイダー

隠しキャラクター



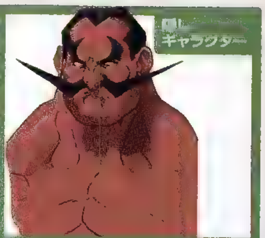
亜流のリュウ・ケンといったところだが、連続技の破壊力はジャックに匹敵するほどのものがある。

エンディング



ダラン・マイスター

隠しキャラクター



強力なコマンド投げとともに、打撃タイプの必殺技も持つ。連続技もこなせる重量級キャラクター。

エンディング



ブレア・デイム

隠しキャラクター



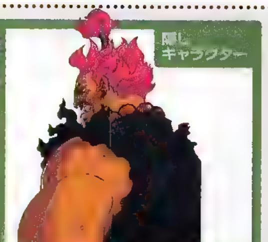
ガードされると大きなスキの生じる技が多いものの、そこからのスーパーキャンセルをおりませた戦法が強い。

エンディング



豪鬼

隠しキャラクター



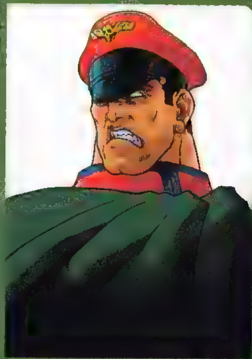
攻防のバランスにすぐれているが、なかでも斬空波動拳をからめた攻めは、何者をも寄せつけない強さを発揮。

エンディング



CPU専用キャラクター

ベガ



本作の最終ボスのひとり。攻撃力が高く、スーパーコンボがヒットしただけでも大ダメージが確定する。

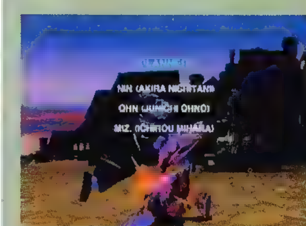
ガルダ



複数ヒットする必殺技およびスーパーコンボが強力。リーチの長い必殺技や対空技は、闘う相手を選ばない。

スタッフロール

1人用プレイをコンティニューせずにクリアすると(乱入されても勝てばOK)スタッフロールを見ることができる。その内容は、「各ステージの相手を倒す直前から倒した瞬間まで」が順に再生され、そこにスタッフの名前が表示される、というもの。





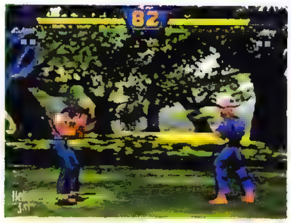
Column ストEX ちょっと裏ワザ

「ストEX」は、シリーズ第1作目ということもあり、さまざまなおもしろい試みや、システムの穴を利用した大技などが満載されている。ここでは、その一部を紹介しよう。

●謎の点数表示

ジャックのバッティングヒーローとサッカーボールキックは、相手の飛び道具を跳ね返すことが可能。成功すると、画面下部に一瞬だけ数字が表示されるが、バッティングヒーローなら「1号、2号」、サッカーボールキックなら「1点、2点」という具合に、技に合わせて表示が変化するのだ。

また、スカロマニアがスカロトカチェフをキメるときに弱Ⓟ+中Ⓚ+強Ⓟを同時に押していると、画面下部に芸術点が表示される。さらに、この得点が9.50を超えると「GOOD!」、10.00なら「BRAVO!」とコメントがつく。



▲サッカーボールキックで3点取ると、ハットトリック達成となり、歓声が上がる。

●スカロドリームファイナル

スカロマニアのスーパーコンボであるスカロドリームは、ヒットさせると、相手に攻撃するシーンがワンカットずつ表示される。その表示タイミングに合わせて、弱Ⓟ+中Ⓚを同時に押したままレバーを⬇、⬅、➡、➡、⬇、⬅の順に入力すると、最後にスカロマニアが腕から光線を発射するのだ。一見強そうではあるが、実際の攻撃力は通常のスカロドリームと変わらないのが残念。

●100%ガードブレイク!?

新システムのひとつ"ガードブレイク"は、ヒットさせれば大ダメージを与えるチャンスが到来するものの、相手のスキをつかないと簡単に逃げられてしまうほど動作が大きい。ゆえに、使うときは空振りしたくないところだが、じつはこのガードブレイクをほぼ確実にヒットさせる方法が存在する。実行可能なキャラクターは、ドクトリン・ダークと豪鬼のふたり。以下にその方法を解説しよう。

ドクトリン・ダークの場合、KILLブレードなどで相手をダウンさせたあと、起き上がる前にEX-プロシブを重ねる。あとは、起き上がった相手がガードしているところにガードブレイクを使うだけだ。相手がEX-プロシブを食らうか、全身無敵となる技を使わないかぎりは確実にキメることができる。

豪鬼はもっと簡単で、以下の写真ぐらいの間合いから滅殺豪波動を撃ち、相手がそれをガードしているあいだにガードブレイクを使えばOK。

これらを身につければ連戦連勝まちがいなし、といったところだが、いずれの方法も『EXplus』以降のシリーズでは修正されており、簡単に脱出可能となっているのであしからず。



▲滅殺豪波動をガードさせればしめたもの。あとはガードブレイクを出すのみだ。

●長時間アピールに挑戦

相手を倒したあとに、勝利の喜びを表現することを、一部地域で"アピール"と呼ぶが、本作ではそのアピールを強烈に実行できるようになっている。たとえば、倒した瞬間に相手が空中にいる状態であれば、さまざまな攻撃で追撃することが可能。さらに、相手を地上に落としさえしなければ、最長で約10秒間もアピールしつづけることができるのだ。ただし、あまりにもアピールしすぎると、ゲーム進行のさまたげとなるほか、対戦相手とのトラブルのもとにもなるので注意。



▲KO後はスーパーコンボゲージが減らないことを利用すれば、存分にアピールできる。

●暗いなかでコンティニュー

対CPU戦をプレイしている最中、相手のスーパーコンボでトドメを刺されると、直後に自分がやられたときのリプレイ画面が再生される。その最中にCPUキャラクターがスーパーコンボを使って画面が暗転したら、すぐにスタートボタンを押してリプレイ画面をスキップ。成功すると、そのあとのコンティニュー画面で、背景が暗くなった状態でカウントダウンが行なわれるのだ。



▲真っ暗な画面のなかに、自分の使っていたキャラクターがポツンと倒れている。

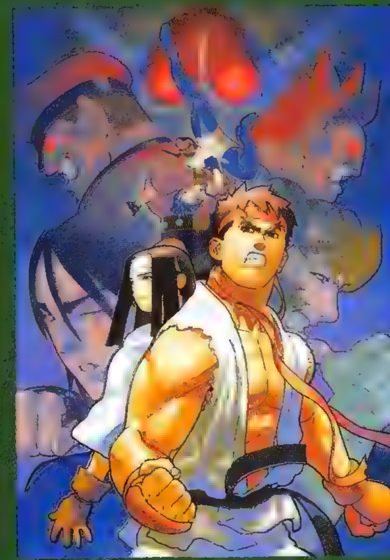
ストリートファイターEXplus

発売日●'97年4月
基　板●PS基盤



STORY

（「ストリートファイターEX」と同じ）



前作のアツさはそのままに、さらなるパワーアップを果たし「plus」となって復活。CPU専用キャラクターだったベガ、ガルダがプレイヤーキャラクターとして使用できるようになっただけでなく、殺意の波動に目覚めたリュウや、サイクロイド-βなどの新キャラクターも参戦し、対戦フリークの話題を呼んだ。

GAME SYSTEM

●スーパーコンボゲージ増加方法の変更

基本技の空振りによるスーパーコンボゲージ（以下、ゲージ）の増加がなくなったかわりに、ファーストアタック、投げ抜け、リバーサルの各行動にゲージボーナスがつくようになった。



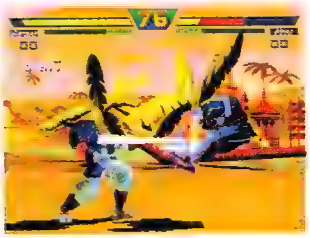
▲ファーストアタックでゲージボーナスを得つつ、そのまま基本技→必殺技→スーパーコンボ……という連続技も可能。

●コンボ修正値の変化

前作ではゲージが3レベル分あれば相手を体力満タン状態から即死へと導くことが可能なキャラクターもいたが、本作では、連続技のヒット数が多いほどダメージが減少していく、いわゆるコンボ修正値の計算方法が変更された。ゆえに、前作で大幅に相手の体力を奪うことのできた連続技も、それほど強烈なものではなくなっている。

●ベガ、ガルダが使用可能に

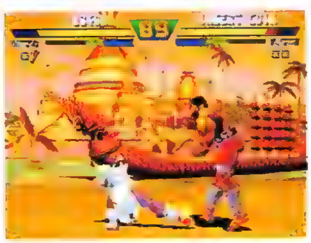
『ストEX』ではCPU専用キャラクターとしてのみの登場でプレイヤーは使用できなかったベガやガルダも、今回は選択可能。また、殺意の波動に目覚めたリュウ、血の封印を解かれたほくと、サイクロイド-β、サイクロイド-γの4キャラクターも新たに加わっている。



▲ベガ、ガルダが最初から選べる。また、新キャラクターはどれもひとクセあるヤツばかり。思う存分その強さを味わおう。

●対CPU戦

ステージ数や乱入キャラクターのシステムは前作と同じだが、『ストEX』では出現テーブルにいなかったカイリ、アレン、ダラン、ブレアが1～9人目に登場するようになっている。



▲『ストEXplus』で新登場するようになったCPUキャラクターに専用ステージはなく、ほかのキャラクターと同じステージに登場する。

CONSUMER VERSION

プレイステーション版『ストリートファイターEXplusα』

■5,800円　■'97年7月17日発売

『ストEXplus』の完全移植版。その内容はただの移植にとどまらず、各種ゲームモードが追加されたほか、ダルシム、さくらといった新キャラクターも参戦している。'98年9月23日に、「プレイステーション・ザ・ベスト」（価格2,800円）で再発売。



▲ダルシムやさくらには、専用のステージが用意されている。

SECRET FEATURE

●隠しキャラクター使用コマンド

本作にいる4人の隠しキャラクターを使用するには、それぞれに対応したコマンドを下記の手順で入力する必要がある。

【殺意の波動に目覚めたリュウ】
❶リュウにカーソルを合わせ、スタートボタンを1回押す
❷「弱Ⓟ＋中Ⓚ＋強Ⓟ」もしくは「弱Ⓚ＋中Ⓟ＋強Ⓚ」を同時押しする

【血の封印を解かれたほくと】
❶豪鬼にカーソルを合わせ、スタートボタンを3回押す
❷カイリにカーソルを合わせ、スタートボタンを2回押す
❸ほくとにカーソルを合わせ、中Ⓟか中Ⓚを押す

【サイクロイド-β】
❶ブルム・ブルナにカーソルを合わせ、スタートボタンを4回押す
❷リュウにカーソルを合わせ、スタートボタンを3回押す
❸ブレアにカーソルを合わせ、中Ⓟか中Ⓚを押す

【サイクロイド-γ】
❶ガルダにカーソルを合わせ、スタートボタンを5回押す
❷ガイルにカーソルを合わせ、スタートボタンを4回押す
❸ドクトリン・ダークにカーソルを合わせ、中Ⓟか中Ⓚを押す



▲隠されているだけあって、どのキャラクターも標準以上の性能を持つ。

Column　プレイステーション版『EXplusα』の裏ワザ

PS版の『EXplusα』には、アーケード版にはないオマケ要素がふんだんに盛りこまれている。ここでは、そのなかからいくつかを紹介していこう。

●ボーナスゲーム出現コマンド

通常はプラクティス・モード内の「EXPERT」をクリアしないと楽しめないボーナスゲームだが、メインメニューの「PRACTICE」にカーソルを合わせ、スタートボタン、↑、↑、→、↑、→、↑、スタートボタン、の順に入力すると、効果音とともに画面下にメッセージが出現。ここで「PRACTICE」を選択すれば、そのなかに「BONUS GAME」の項目が増えている。

●リュウのハチマキが伸びる

リュウ、または殺意の波動に目覚めたリュウを使って対2P戦をプレイしていると、5連勝するたびにハチマキが少しずつ伸びていく。ただし、その伸びは15連勝でストップ。

●スカロドリームで大爆発

スカロマニア使用時に、スカロドリームファイナル（→P.94）でトドメを刺すと、相手が地面に落ちた直後、爆発音とともに5色の煙が吹き上がる。



▲スカロマニアの背後で爆煙が広がる。一度は見ておきたいフィニッシュだ。

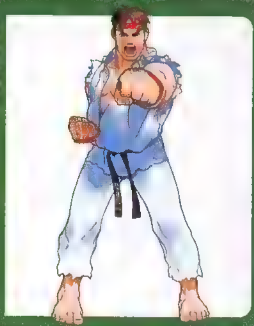
●バットが金属製に変わる!?

キャラクターセレクト時にジャックを選択した直後から、↑＋◎＋◎＋R1＋R2を同時に押したままにしていると、いつもは木製であるバットが金属バットに変化するのだ。

前作でも使用できたキャラクター

「ストEX」で使うことのできたキャラクターは、「EXplus」になっても、基本的に性能は変わっていない。多少変更された部分もあるが、それはゲームバランスにかかわる、回避できない連係や永久コンボの調整がなされた程度なので、これまでの戦略などにはさほど影響しないはずだ。

リュウ



ほくと



カイリ



ケン



ドクトリン・ダーク



アレン・スナイダー



春麗



スカロマニア



ダラン・マイスター



ガイル



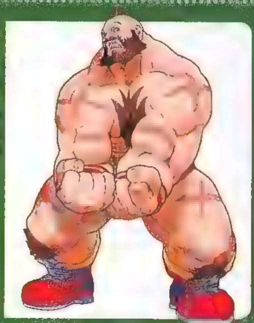
プルム・プルナ



ブレア・デイム



ザンギエフ



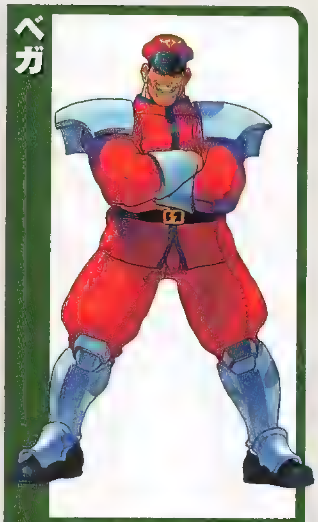
ジャック



豪鬼



ベガ



リーチの長い基本技と、ダブルニープレスを主力武器として使いこなせば、かなりの強さを発揮する。

エンディング



ガルダ



ほとんどの必殺技が複数ヒットするため、ケズリだけでもかなりのダメージを与えられる凶悪なキャラクター。

エンディング



隠しキャラクター

殺意の波動に目覚めたリュウ



ベースはリュウだが、豪鬼と同じ滅殺豪昇龍や瞬獄殺が使用可能。さらに阿修羅閃空による移動もできる。

エンディング



隠しキャラクター

サイクロイド-β



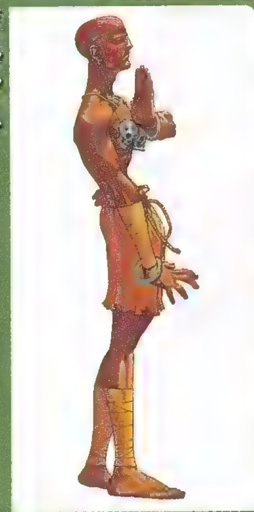
タメ系以外のコマンドを持つ必殺技やスーパーコンボで技が構成された、言わばコマンド技の集大成キャラクター。

エンディング



PS版のみ

ダルシム



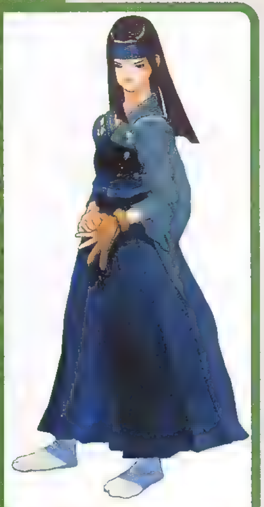
伸びる手足はポリゴンになっても健在。ただし、その速度は「ストII」と比較するとかなり遅くなった。

エンディング



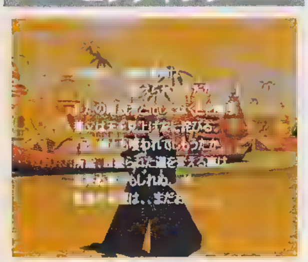
隠しキャラクター

血の封印を解かれたほくと



ノーマルのほくととは似て非なるキャラクター。連昇撃や連舞といった、オリジナルのスーパーコンボを持つ。

エンディング



隠しキャラクター

サイクロイド-γ



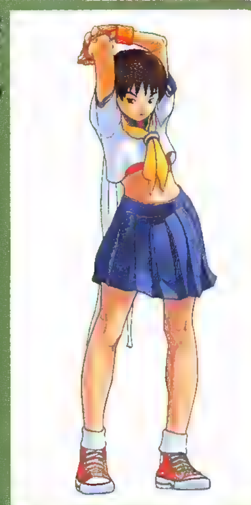
サイクロイド-βとは対照的に、百裂脚以外の必殺技とスーパーコンボがすべてタメ技になっている。

エンディング



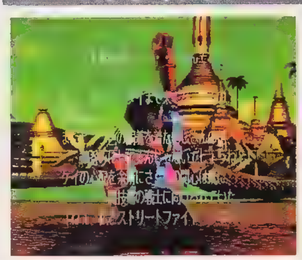
PS版のみ

さくら



「ストZERO2」にはない春獄殺という技が使用可能。おなじみの咲桜拳や春一番なども完全再現されている。

エンディング



スタッフロール

前作と大きな変化はなく、CPUキャラクターを倒したシーンがつぎつぎと表示されるようになっている。



Column

PS版のエンディングについて

PS版『EXplus α』では、アーケード版のエンディング・メッセージが一新されたほか、新キャラクターのダルシム、さくらにもエンディングが用意されている。ただし、スタッフロール時に、CPUキャラクターをKOしたシーンは再生されず、バックに一枚絵が表示されるのみとなった。そのかわり、スタッフロール終了後に、使用キャラクターの専用ムービーが流れるのはうれしいところ。新たな闘いを予感させるシリアスなムービーや、お笑い路線を狙ったムービーなどがあり、その内容はバラエティに富んでいるのだ。



▲すべてのキャラクターのエンディング・メッセージがアーケード版からリニューアル。



▲スタッフロールでは、さまざまなキャラクターのツーショットが一枚ずつ表示されていく。



▲このようなムービーが、各キャラクターに1種類ずつ用意されている。一見の価値アリだ。

STREET FIGHTER EX2

ストリートファイターEX2

発売日●'98年5月
基　板●PS基板

STORY

さまざまな思いを胸に闘いをくり返す戦士たちを待ち受けるのは、殺意の波動に食われた者の魂の象徴――ガルダ。彼と向き合うことは、果たして戦士たちに何をもたらすのか？　そして、己の血にもてあそばれる哀しき兄妹ほくととカイリの運命は？



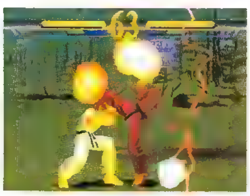
前作からグラフィックが大幅にパワーアップ。新システムとしてキャンセルブレイクやエクセルなども追加され、これまで以上に奥深い戦略が楽しめるようになった。さらに「ストII」シリーズでおなじみのブランカ、ダルシム、バルログが復活。往年のファンにもたまらない内容となっている。

GAME SYSTEM

『EXplus』に以下のシステムが新たに追加された。

●キャンセルブレイク

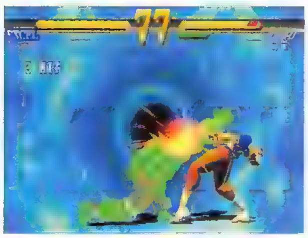
必殺技（またはスーパーコンボ）をキャンセルして出せるガードブレイクのこと。奇襲の色が濃いので比較的当てやすいが、相手が操作不能状態から復帰できる時間が、ふつうに出すガードブレイクよりも短くなっている。ゆえに、当たっても跳びこみからの連続技などはなるべく狙わず、すばやく地上での連続技をキメたほうが無難だ。



◀ケンの昇龍拳→キャンセルブレイクは、かなりキメやすい部類に入る。

●エクセル

エクセルとは、発動中に相手に当てた技が、優先順位が同じ技または高い技でキャンセル可能になるシステム（優先順位は、スーパーコンボ＞必殺技＞特殊技＞基本技の順に高い）。ちがう強さのⓅとⓀボタンを同時に押すことで発動し、使用時にスーパーコンボゲージ（以下、ゲージ）を1レベル分消費する。発動直後に無敵時間があるほか、効果時間中は、直前に当てた技と同じボタンでのキャンセルもしくは、特殊技→特殊技のキャンセルができないのが特徴（連打キャンセルは可能）。また、しゃがみ強Ⓟ→立ち強Ⓚ→しゃがみ強Ⓟ……のように同じ技を反復して使うよりは、ちがう技を当てていったほうが多くのダメージを与えられる。



▲エクセル中は弱攻撃→中攻撃→強攻撃→必殺技……といったキャンセルが可能。

●対CPU戦

1〜7人目は特定のテーブルによって出現する相手と対戦。ただし、Ⓐ4〜6人目の対戦後、Ⓑ7人目対戦後、Ⓒガルダ戦後、のいずれかで一定条件を満たしていると、使用キャラクターに応じてカイリかシャドウガイストが乱入してくる。

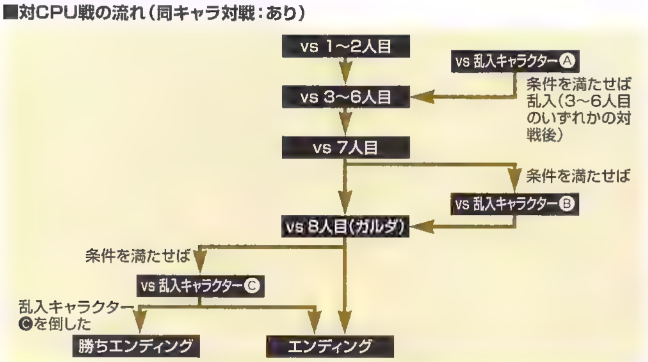
【ほくと、カイリ、七瀬】
Ⓐでシャドウガイストが、Ⓒでカイリが乱入してくる。

【スカロマニア、シャドウガイスト】
Ⓐでカイリが、Ⓒでシャドウガイストが乱入してくる。

【上記以外のキャラクター】
Ⓐでカイリが、Ⓑでシャドウガイストが乱入してくる。

なお、Ⓒの乱入キャラクターに負けても、エンディングを見ることは可能だ。

■対CPU戦の流れ（同キャラ対戦：あり）



SECRET FEATURE

●勝利ポーズが変わる

何人かのキャラクターは、下記の条件を満たすと、隠し勝利ポーズをとる。

【ダルシム】
自分の体力ゲージがゼロの状態で相手を倒し、そのときの残りタイムが奇数のゾロ目だった場合、勝利ポーズをとったときに首飾りの骨が下に落ちる。

【ほくと】
そのラウンド中、パンチによる攻撃を行なわず、撃鳳技でトドメを刺すと、勝利時に巨大な扇子を振りまわす。

【ドクトリンダーク】
スーパーコンボを使わずに闘い、なおかつEX-ブロシブのケズリのダメージで相手を倒すと、勝利時に笑い出す。

【シャドウガイスト】
デスドリームで相手を倒したあと、そのシーンをリプレイしている最中にシャドウガイストがノコギリで相手の頭をたたいたら、すかさずスタートボタンでリプレイをスキップ。すると、勝利ポーズが長いノコギリを持って笑うものになる。

●バルログの仮面をはずして闘う

ラウンド開始前に弱Ⓟ＋中Ⓚ＋強Ⓟ＋スタートボタンを同時に押したままでいると、バルログが仮面をはずした状態で登場。なお、つぎのラウンド開始時にこのコマンドを入力していなかった場合、通常の（＝仮面をつけた）状態にもどる。

●勝利時にバラを散らす

ジャックを使用しているときに、相手をホームランヒーロー、もしくはエクセル中のしゃがみ強ⓅでKOした場合、バラの花びらが舞い上がる。



▲美しい勝利の瞬間。ジャックを使っているなら、ぜひ狙いたい。

●隠しキャラクターの使用条件

本作には4人の隠しキャラクターが存在する。その出現条件は以下のとおり。なお、どのキャラクターもⒶかⒷのいずれかの条件を満たせばOKだ。

【カイリ＆シャドウガイスト】
Ⓐハイスコア・ランキングのスコアをすべて50万点以上にする
Ⓑテストモード内のカラーテスト画面で1P側から、強Ⓟ、弱Ⓟ、弱Ⓚ、強Ⓚ、中Ⓟ、弱Ⓟ、弱Ⓚ、中Ⓚ、弱Ⓚ、中Ⓚ、中Ⓟ、強Ⓟの順に入力する

【ガルダ＆七瀬】
Ⓐハイスコア・ランキングのスコア合計を2880万点以上にする
Ⓑテストモード内のカラーテスト画面で1P側から、中Ⓚ、強Ⓚ、強Ⓟ、中Ⓟ、弱Ⓚ、強Ⓚ、強Ⓟ、弱Ⓟ、強Ⓚ、弱Ⓚ、弱Ⓟ、強Ⓟ、中Ⓚ、弱Ⓚ、弱Ⓟ、中Ⓟの順に入力する

●乱入キャラクター強制出現コマンド

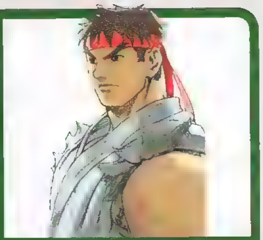
本作の乱入キャラクターは、ある条件を満たすと、ゲーム終了時までに計2回乱入してくる。具体的な条件は、開発元のアリカが永久に封印するとのことなのだが、そのかわりにアリカのご厚意で「乱入キャラクター強制出現コマンド」の掲載許可が下りたので、ここに紹介しよう。

まず、デモのランキング画面で、弱Ⓟ、中Ⓟ、中Ⓚ、弱Ⓚ、スタートボタン、強Ⓟ、中Ⓟ、中Ⓚ、強Ⓚの順に入力。画面右下に「PUB1 SET」と表示されたら、つづけて中Ⓟ、強Ⓟ、強Ⓚ、中Ⓚ、スタートボタン、弱Ⓟ、強Ⓟ、強Ⓚ、弱Ⓚの順に入力し、やはり画面右下に「PUB2 SET」と表示されれば完了。これで確実に乱入キャラクターが2回乱入してくるのだ。



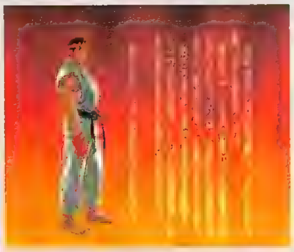
◀コマンド入力が完成した状態。乱入キャラクターは強いので覚悟して挑め。

リュウ

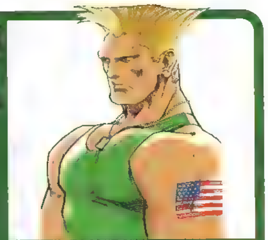


スタンダードなキャラクター性能はそのままに、灼熱波動拳や真・昇龍拳が追加され、さらに強力に。

エンディング



ガイル



ソニックブームタイフーンを利用して、リスクの少ない攻めが可能になった。もちろん、守りの堅さも天下一品。

エンディング



ブランカ



『EX』シリーズでは初登場となるが、過去のほかの作品同様、すばやい移動技を駆使したトリッキーな攻めが強い。

エンディング



ドクトリン・ダーク



EX-プロミネンスの追加により、攻撃の幅が広がった。エクセルを活用した連続技で大ダメージを与えることも可能。

エンディング

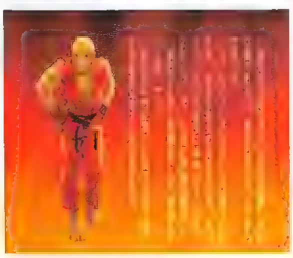


ケン

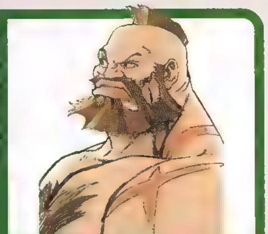


竜巻旋風脚の形態が『ストII』ライクになった。ヒット数、攻撃力ともに頼れる疾風迅雷脚も実用的。

エンディング



ザンギエフ

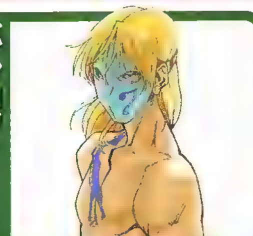


コマンドによる投げ技を得意とするキャラクター。なかでもファイナルアトミックバスターは抜群の攻撃力を誇る。

エンディング



バルログ

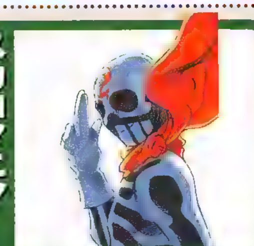


こちらもシリーズ初登場。長いリーチを誇るツメ攻撃と、空中からの攻撃をメインに闘っていくのが基本だ。

エンディング

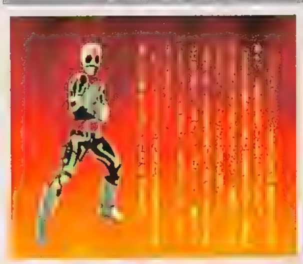


スカロマニア

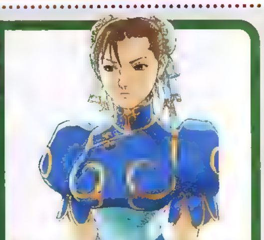


スカロヘッドからスカロタイプに移行できるようになった。これにスーパーキャンセルをからめていくと強い。

エンディング

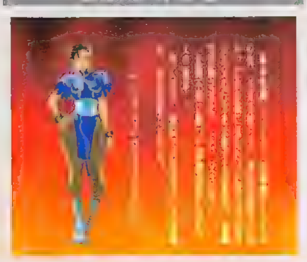


春麗

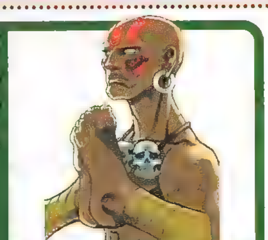


すばやい動きは本作でも健在。スーパーコンボにレベル3気功拳が加わり、攻撃面での強化がなされている。

エンディング

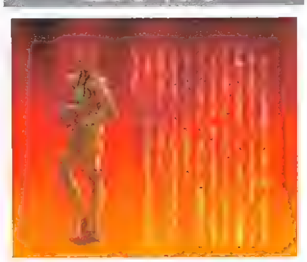


ダルシム

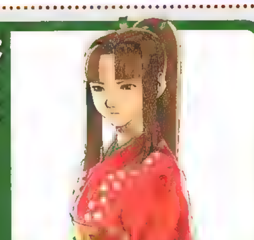


『EXplusα』からつづけて参戦。伸びる手足とヨガファイヤーを利用して、遠距離で闘うのを得意とする。

エンディング

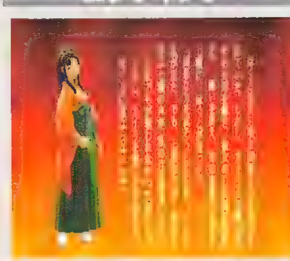


ほくと

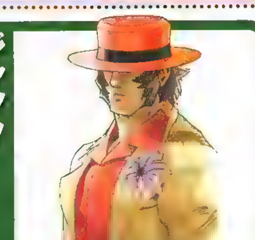


前作にくらべて必殺技をガードされたときのスキが大きくなったものの、変幻自在の攻撃ぶりは相変わらず。

エンディング

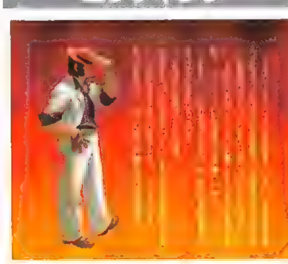


ジャック

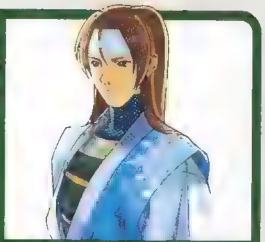


必殺技の弱体化が目立つが、それをおぎなってあまりあるほど、エクセルがらみの連続技の強烈さは魅力的だ。

エンディング



ハヤテ



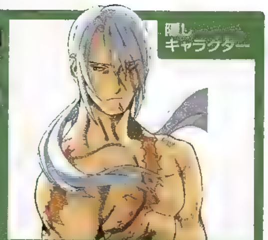
リーチの長い必殺技と、使いやすい基本技が主力武器。ガードブレイクは、意外と遠くからでも当てられる。

エンディング



カイリ

隠しキャラクター



ゲージがタマるとオーラをまとい、攻撃力が増加するほか、腕の先を使った攻撃で飛び道具をかき消せる。

エンディング

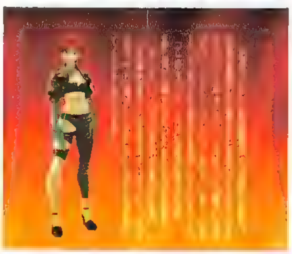


シャロン



立ち強Ⓟがヒットすれば、そのまましゃがみ中Ⓚなどへつなげていける。これを利用して接近戦を挑むのが定石。

エンディング



ガルダ

隠しキャラクター



必殺技をガードさせているだけでもすぐにゲージがタマるので、ゲージを使った戦法を積極的に狙えるのが強み。

エンディング



シャドウ ガイスト

隠しキャラクター



クセのある技の数々を使いこなすには相応のテクニックが必要。慣れるまでが難しい、上級者向けのキャラクター。

エンディング



七瀬

隠しキャラクター



棍からみの必殺技やスーパーコンボ、コマンド投げの流水などを使いこなしていけば、闘いを有利に進められる。

エンディング



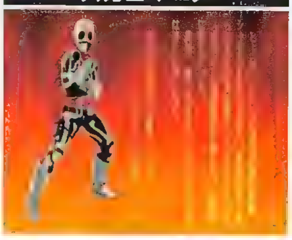
エンディングについて

P.98で解説した「乱入キャラクターⓒ」に勝つと、通常とはちがう、以下のようなエンディングを見ることが可能だ。なお、カイリとシャドウガイストは、エンディングメッセージが同一で、グラフィックのみ異なるものになる。

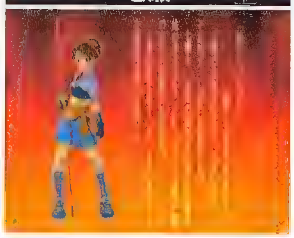
ほくと



スカロマニア



七瀬



カイリ&シャドウガイスト



スタッフロール

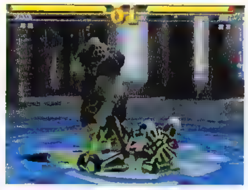
広大な空間に全スタッフの名前が浮遊しており、その空間をカメラが移動して、スタッフの名前を順に見せていく。これがラストの会社名表示までつづくのだ。

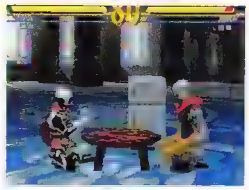


Column

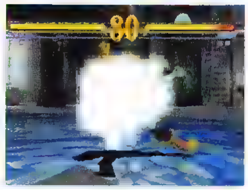
新スカロドリーム全カット

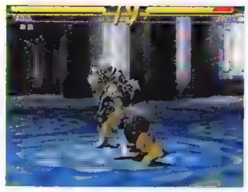
スカロマニアのスーパーコンボであるスカロドリームは、技がキマったシーンをつぎつぎに表示するという、ユニークな演出が用意されている必殺技。本作では、それが「新」スカロドリームとなり、演出も大幅にパワーアップして帰ってきた。以下に、その全カットをお見せしよう。

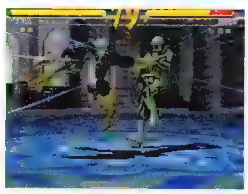




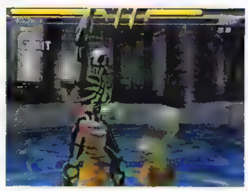












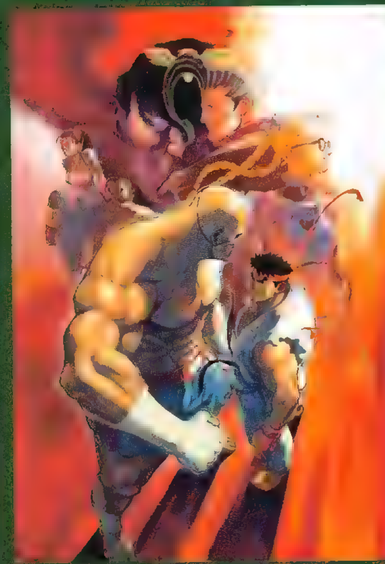
STREET FIGHTER EX2 PLUS

ストリートファイターEX2 PLUS

発売日●'99年7月
基　板●PS基板

STORY

麻薬組織シャドルーの総統・ベガ。彼が世界征服のために製造した新薬は、世界各地で惨事を引き起こした。復讐のため、名誉のため、新たな力を得るため……シャドルーのもとへ格闘家たちが集まったとき、彼らのあいだでさらなるドラマが展開されていく。

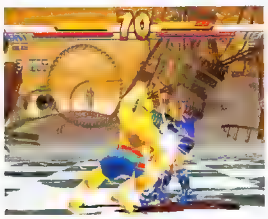


「ストEX」シリーズ4作目。前作のハヤテがいなくなったものの、新たに5人が加わることにより、総勢23人ものキャラクターが登場する。継承されたシステムもさらに厚みを増し、それまでの作品で積み重ねてきたバランス調整の結果、シリーズ最高峰の評価を得るにまで至った。

GAME SYSTEM

●新キャラクターの参加

前作に登場していたキャラクターのほかに、『ストⅡ』シリーズのサガット、『ストEX』シリーズのプルム・プルナとダランが復活。さらに、オリジナルキャラクターであるヴルカーノ・ロッソとエリアが加わり、総登場数は23人となった。



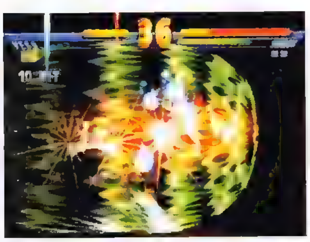
◀サガットが、「ストEX」シリーズにもついに参戦。

●エクセルのシステム変更

前作ではエクセルの効果時間中にしゃがみ強Ⓚをヒットさせると、基本的にはほかの技が当たらない状態になった。しかし、本作では、同様のことをすると相手が空中に浮いた状態となるため、そこに追撃を行なうことが可能だ。また、前作とはちがい、エクセル中に同じ技を連発できるようになった。

●メテオコンボの登場

これまでのシリーズにあった、スーパーコンボゲージ(以下、ゲージ)を3レベル分消費して出すスーパーコンボがメテオコンボと呼ばれるようになり、全キャラクターに設定された。その種類には、打撃技、投げ技などさまざまなものがあるが、いずれもキャンセルを利用してヒットさせないかぎり、キマれば大ダメージを与えることができる(一部のメテオコンボは例外)。



▲メテオコンボの種類にもよるが、単体でヒットさせたときは、体力ゲージの6～10割分のダメージを与えることができる。

●対CPU戦

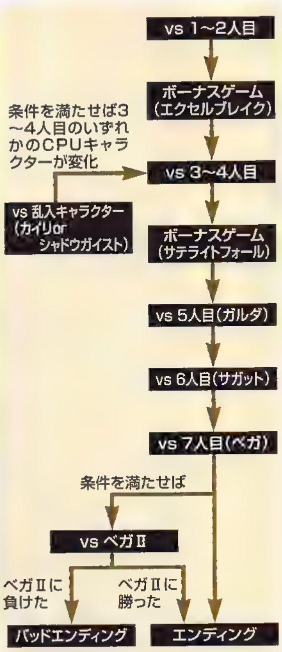
1～4人目までは、特定のテーブルによって選ばれたキャラクターと対戦することになるが、一定の条件を満たすと、そのステージで闘うCPUキャラクターのかわりに、カイリ、もしくはシャドウガイストが乱入してくる。

なお、2人目と4人目を倒したあとにはボーナスゲームが用意されており、前者をクリアするとつぎのラウンドはエクセルが使い放題に、後者をクリアすると20秒間ゲージが使い放題になる。



◀ボーナスゲームは、クリア後の特典が非常にオイシイ。

■対CPU戦の流れ(同キャラ対戦:あり)



SECRET FEATURE

●エクストラキャラクター

通常、キャラクターセレクト画面の「？」マークを選択すると、ランダムでいずれかのキャラクターが選ばれ、そのゲーム中はずっと同じキャラクターを使うことになる。しかし、「？」マークをスタートボタンを押しながら選択した場合、1ステージごとに使用キャラクターが変化するようになるのだ。

●宙に浮くロッソ

ロッソのアッチェレランドを相手にヒットさせたら、技の動作途中(ロッソが跳んだ瞬間)に、ため息の橋でスーパーキャンセルをかけると、わずかにロッソが宙に浮く。ゲージを無制限に使えるとき(サテライトフォール成功後、またはスタッフロール中)にこれをくり返せば、ロッソが少しずつ地面から離れていくのだ。

●ベガⅡに負けたときのエンディング

対CPU戦のベガを倒した時点で特定の条件(※)を満たしていると、デモが挿入されたあとに、ベガがベガⅡとなって復活する。この対戦に負けた場合のみ、専用のバッドエンディングを見ることが可能だ。勝った場合は、ノーマルのベガを倒したときと同じエンディングになる。



▲ベガⅡに敗北したときのエンディングは全キャラクター共通。なお、ベガⅡをプレイヤーキャラクターとして使うことはできない。

※……アリカの意向により永久規制

スタッフロール

スタッフロールが流れているあいだ、自分の使用していたキャラクターで、無抵抗の相手を思う存分攻撃できる。エクセルやスーパーキャンセルなどの練習に最適と言えるだろう。



CONSUMER VERSION

プレイステーション版
『ストリートファイターEX2 PLUS』

■5,800円　■'99年12月22日発売

PS上でほぼカンペキな移植を実現。『EXplusα』で好評だったトレーニングモードはもちろん、『ストEX2』のハヤテの復活、新たなボーナスゲーム、常人ではおよびもしない究極の連続技などが収録されており、サービス満点のデキに仕上がっている。



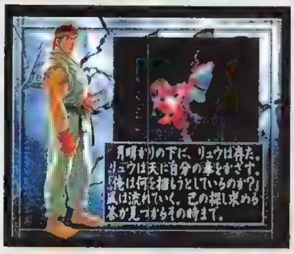
▲トレーニングモードも前作よりさらに充実。入力したコマンドを確認できるようになった。

リュウ



目立った変更点は竜尾砕きが追加された程度だが、そのぶん手になじんでいる人には使いやすいはず。

エンディング



春麗



大きな変更点はなし。スピードを活かして、投げやガードブレイクを狙っていく戦法は従来どおりだ。

エンディング



ザンギエフ



ダメージの大きい強・スクリューパイルドライバーを、相手にいかに接近して仕掛けるかがポイント。

エンディング



ブランカ



簡単にめくれる攻撃がなくなってしまったのが痛い。接近戦をどうこなしていくかが勝負どころだ。

エンディング



ケン



前作同様、強力な連続技は健在。レバガチャに自信があるなら、九頭龍裂破だけでも大ダメージが期待できる。

エンディング



ガイル



ソニックブーム後の硬直時間が長くなり、機動性がダウン。エクセルを上手に使ってフォローしたいところ。

エンディング



ダルシム



ゲージがタマっていないときは遠距離で闘い、ゲージがタマったあとは近距離でエクセルを使うと強い。

エンディング



ほくと



攻撃力はそれほど高くないので、エクセルがらみの連続技やメテオコンボを確実にキメていくことが大事。

エンディング



ドクトリン・ダーク



DARKワイヤーがらみの連続技が使えれば、戦力は大きくアップ。さらにEX-プロシブを併用すると効果倍増だ。

エンディング



ジャック



ダッシュストレート、ファイナルパンチの威力は相変わらず。前作同様の戦法で闘うことが可能だ。

エンディング



七瀬

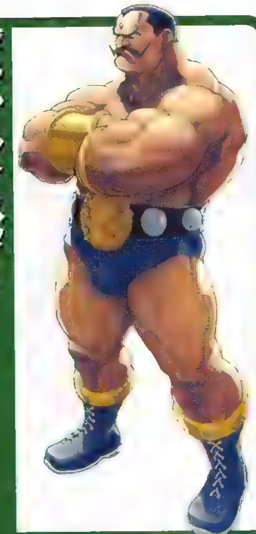


本作でも、基本技と流水(コマンド投げ)の使いどころが重要。連続技もマスターしておかないとツラい。

エンディング



ダラン・マイスター

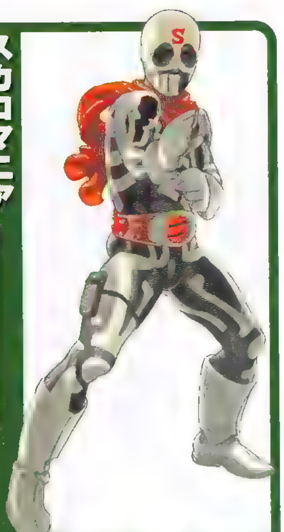


メテオコンボのG.O.D.は、これだけで相手を倒すことも可能。ちなみに、最後のコマンドは↑タメ↓↑+Ⓟor Ⓚ。

エンディング

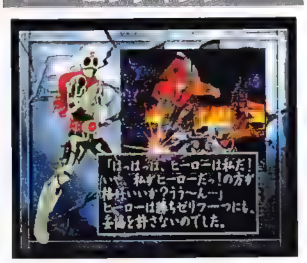


スカロマニア



新スーパーコンボのスカロボールなどを攻め手におりまぜていくと、相手にプレッシャーを与えることができる。

エンディング

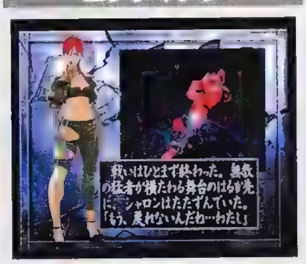


シャロン



クセのある基本技や特殊技が多いので、接近戦ではそれらが暴発しないように心がけないと苦戦を強いられる。

エンディング



プルム・プルナ



ドリル♠プルスやテネル♣キックをガードさせたあとに、どう攻めるかがカギ。プレイヤーのセンスが要求される。

エンディング

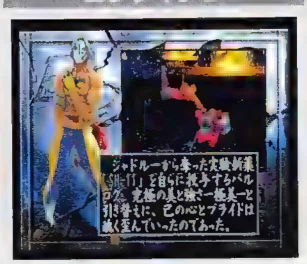


バルログ



連続技にとぼしいので、リーチの長いツメ攻撃とすばやい動きを活かした、相手を押さえこむ闘いかたが理想。

エンディング



ヴルカーノ・ロッソ

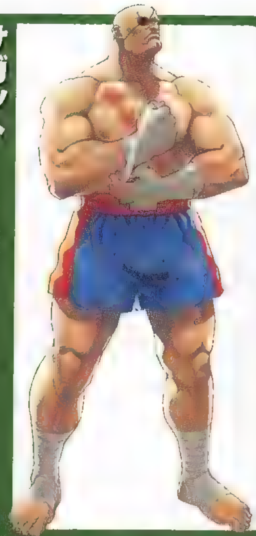


ウルカヌスを使った攻めが強烈。そこから火走りやエクセルにつなげていけば、かなりの強さを発揮する。

エンディング

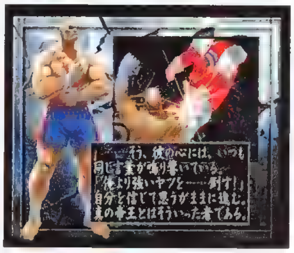


サガット



手足のリーチの長さと、ジャンプ軌道の低さが強み。めくりジャンプ中Ⓚも加えれば、多彩な攻めが可能。

エンディング



ガルダ



簡単なエクセルでも、大きなダメージを狙えるのが強み。つねにゲージを1レベル分は確保しておくのが基本だ。

エンディング

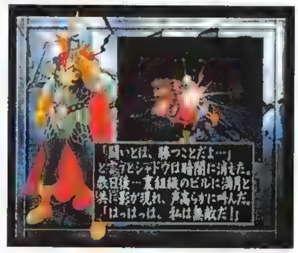


シャドウガイスト



デスソードキックのスキが大きくなったので、デスプレスなども併用していかなければ勝利はおぼつかない。

エンディング



エリア



ジャンプ直後のヘッドクラッシュは、非常に反撃されにくい。これを多用して攻めていくのがセオリーだ。

エンディング



ベガ



ダブルニープレスは、ガードした相手に反撃されないよう、距離に応じた弱中強の使いわけが必須。

エンディング

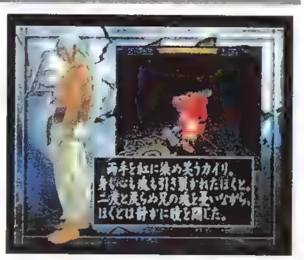


カイリ



2種類の竜刃脚を使いわけると、トリッキーに攻めていける。ただし、多用すると対処されてしまうので注意が必要。

エンディング



PS版のみ

ハヤテ



新たに追加されたしゃがみガード不能技の→+強Ⓟは、リーチが長いので、相手の意表を突くのに役立つ。

エンディング

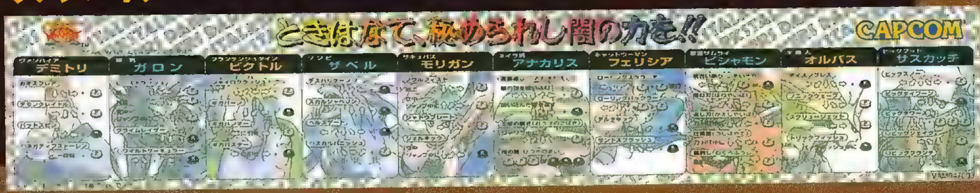


CHAPTER 5

ヴァンパイアシリーズ

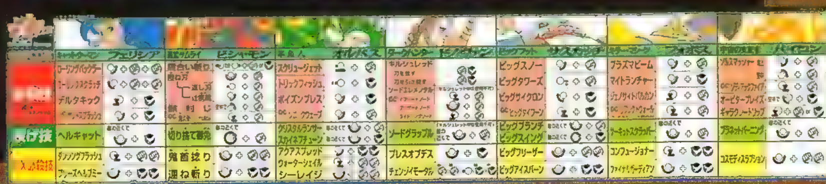
VAMPIRE SERIES

ヴァンパイア



ヴァンパイア ハンター





ヴァンパイア セイヴァー





ヴァンパイア セイヴァー2





ヴァンパイア ハンター2





ヴァンパイア
THE NIGHT WARRIORS

発売日●'94年7月
基　板●CP-システムII

STORY

人間がモンスターと呼んで恐れる闇の住人たち、「ダークストーカーズ」。ある夜、謎の思念が彼らの意識下に呼びかける――「闇に生きるものたちよ、我のもとへ集え」。運命に導かれた10人の戦士による、かつてない激しいバトルがはじまった



「ストII」シリーズとは異なる、カプコンの新たな対戦格闘ゲームとして登場した本作。数々の新システムが生み出す闘いの駆け引きは、以降の作品に少なからぬ影響を与えた。また、それまでの対戦格闘の数倍にもおよぶパターン数で表現された、スムーズかつ迫力のあるキャラクターの動きも話題を呼んだ。

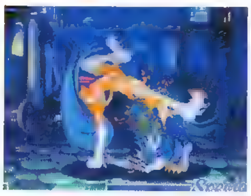
GAME SYSTEM

基本となる操作方法やルールは『ストII』と同じだが、そのうえで新たなシステムが多数採用されている。

●特殊な操作

レバーをすばやく➡へ2回(または⬅へ2回)入れると、ダッシュが行なえる。ダッシュの形態は、地上を走る、小さく跳ねるなど、キャラクターごとにさまざまで、ダッシュ中に攻撃を出すことも可能。

また、ジャンプ中に攻撃を複数回出したり、空中ガードをすることができる。それにより、空中での駆け引きはとても多彩なものになっているのだ。



◀ダッシュ直後に攻撃を出せば、離れた位置から奇襲をかけることができる。

●目押しコンボ(チェーンコンボ)

地上で基本技を当てたとき、タイミング良く上位のボタン(強>中>弱の順で上位)を押すと、出ていた基本技にキャンセルをかけて、押したボタンに対応した基本技を出せる(ボタンのⓅⓀは問わない)。本作ではこのシステムに公式の名称はつけられていなかったが、『ヴァンパイア ハンター』において、同様のシステムがチェーンコンボと命名された。

●スペシャルゲージ

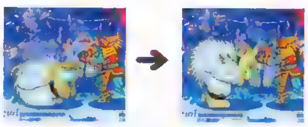
技を出すと画面下部にあるスペシャルゲージがたまっていき、満タンになるとゲージが点灯。以降、自動的に減っていくゲージの残量がゼロになるまでは、攻撃力が上がるほか、強化版必殺技やスペシャル必殺技を使うことができる。



▲強化版必殺技やスペシャル必殺技は、おおむね強力だが、使うとゲージがゼロになってしまう。使いどころの判断も重要だ。

●ガードキャンセル

攻撃をガードしたときのヒットストップ中に特定の必殺技のコマンドを完成させると、ガード硬直をキャンセルして、入力した必殺技を出すことができる。



▲相手の攻撃で固められている状態から反撃に移れるのが、ガードキャンセルの長所。

●順番押しコマンド

特定のスペシャル必殺技は、コマンドが「弱Ⓟ、弱Ⓟ、➡、弱Ⓚ、強Ⓟ」と順番に入力」といった特殊なものになっている。途中で余計な操作をするとコマンド入力に失敗したと見なされるため、出すのが難しいかわりに、どんな基本技でもキャンセル可能という特性を持つ。

●対CPU戦

対CPU戦の流れは、右図のとおりシンプル。プレイヤーの使用キャラクターをのぞいた9体に加えて、CPU専用キャラクターのフォボス、パイロンと闘うのだ。

■対CPU戦の流れ(同キャラ対戦:なし)

vs 1〜9人目
↓
vs 10人目(フォボス)
↓
vs 11人目(パイロン)
↓
エンディング

SECRET FEATURE

●バットスピンの追加コマンド

デミトリのバットスピン(スペシャルゲージ点灯時はのぞく)は、動作中にバットスピンのコマンドを入力すると、そのたびにヒット数の最大値が1増えていく。

●デモで闘うキャラクターを選べる

CPUが操作するキャラクター同士が闘うデモで、キャラクターを選んでいる画面のときに1P側か2P側のスタートボタンを押すと、その瞬間にカーソルが置かれていた位置のキャラクターが選ばれる。

●スタッフロールのBGMを変える

エンディングのあと、スタッフロールがはじまる前に、Ⓚボタンをひとつでも押しつづけておくと、スタッフロール中の曲が別のものに変わる。

●REGULATIONで変わる効果

基板のテストモードのREGULATIONという項目がONの状態だと、血の色が青緑になるほか、ビシャモンの特定の技で相手を切断することができなくなる。これは、海外市場を考慮しての仕様。

CONSUMER VERSION

プレイステーション版
『ヴァンパイア』

■5,800円　■'96年3月29日発売

オープニングのムービーと、対2P戦のみを楽しむVSモードが追加。オープニングテーマ『THE TROUBLE MAN』、エンディングテーマ(スタッフロールの曲)『THE RAIN』は、ロック歌手の矢沢永吉が歌っている。



▲キャラクターのアニメーションパターンはやや少ないが、雰囲気は再現されている。

Column "動き"の表現へのこだわり

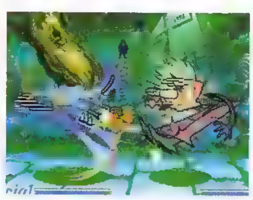
現代の対戦格闘では見慣れた感のある、キャラクターの細かいアニメーション。しかし、その始祖である『ヴァンパイア』がはじめて世に出たときの衝撃は、生半可なものではなかった。

まるでTVアニメのように、シンプルな色使いのキャラクター。だが、それが見せる動きは、シッポのわずかな揺れや筋肉の伸縮が見てとれるほど細かく、重みや弾力が実感できるほど躍動感に満ちていた。細かい陰影で表していた"静止画のキレイさ"とは相反する、"動きのキレイさ"を存分に感じさせるものだったのだ。肉体や装飾品が自在にその姿を変えるという表現も、見ていて飽きないものがあった。



▲どこかが肥大するとほかが縮む質量表現や、肉体の形態変化などは秀逸であった。

『ヴァンパイア』シリーズのキャラクターが、多くのファンから高い人気を得たのは、この"動き"への並々ならぬこだわりに少なからず起因しているのは、まちがいないだろう。



◀各種のユニークなポーズも見のがせないポイント。

デミトリ＝マキシモフ

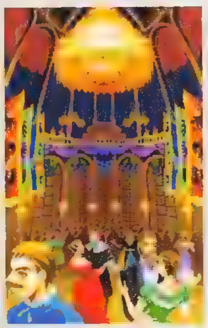


使いやすい基本技と飛び道具、全身無敵になる技を備えた万能タイプ。姿を消すダッシュからの奇襲も強力だ。

エンディング



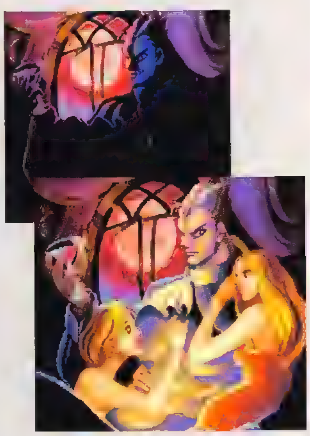
デミトリ「パイロン、よくここまで闘った。だが貴様には地球の覇者になる資格はない。地球の支配者となり得るのはこの私、デミトリだけなのだ」



その夜、デミトリの勝利を祝うパーティが開かれた。
男性「……先ほどからデミトリ殿の姿が見えませんな」
女性「あら、そういえば……。いったいどこに行かれたのかしら？」



デミトリ「我が永遠の支配とこの月の明かりに……」



デミトリ「闇にたたずむ光もまた真の光……。いずれ、陽の光も我がものとなるであろう」

ガロン



移動速度の速さがウリで、地上での姿勢の低さも長所。軽量級ゆえに攻撃力が低く、地道な闘いが要求される。

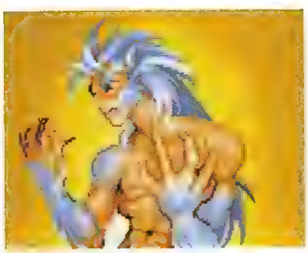
エンディング



ガロン「勝った、ついに勝ったんだ。考えてみれば長い旅だったぜ。しかし、それもようやくここで終わるんだ……」



ガロン「呪いは己の限界を越えることによって消滅する……か。本当に俺の身体は元に戻るのか？」



ガロン「お、おお……」



ガロン「や、やった！」



ガロン「朝日がまぶしいぜ」

ザベル＝ザロック

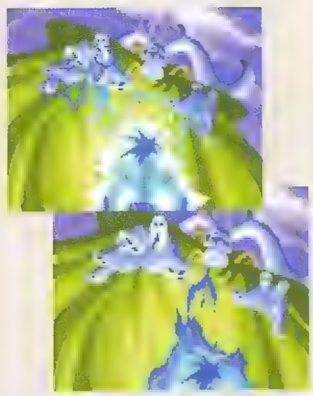


レバー入力でリーチが選べる基本技を使いこなすことが勝利へのカギ。本作で唯一、倒れている相手を攻撃できる。

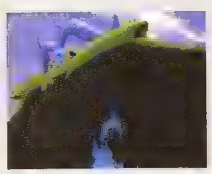
エンディング



オゾム「ハーハッハッハハハ……。ザベルよ、よくやった」
ザベル「オオッ、これはオゾム様。俺はダークストーカーをすべて倒した。約束のものを早くくれ」
オゾム「おおっ、そうであったな。貴様の望みはより凶悪な力。今、与えてやるぞ……。それっ」



ザベル「グガアアアアァ……。そ、そうだ。お、俺の欲しかったのはこの力だ……！」
オゾム「ザベルよ、貴様の力、この冥王のために役立てるがよい。ハーハッハハハハハハ」



ザベル「この世で強いものは俺1人で十分だ……」



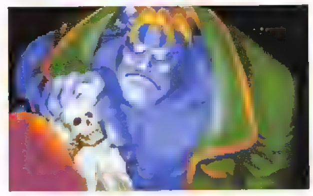
ザベル「オゾムを倒して俺が闇の帝王になってやる。フ、フハハハハハ……」

ビクトル＝フォン＝ゲルデンハイム



トップクラスのリーチと攻撃力を持つ。前方ダッシュができないかわりに突進技が豊富で、相手を転ばせる技も多い。

エンディング



ビクトル「はかせ目をさませ。はかせのおかげで世界一強い男になれたんだ。それなのに、どうして喜んでくれないんだ」



エミリー「ビクトル……」



エミリー「私はエミリー。父のことはもういいの……。ビクトル、これからは兄妹2人で暮らしましょう」
そして、ビクトルとエミリーは彼女の家で幸せに暮らしました。



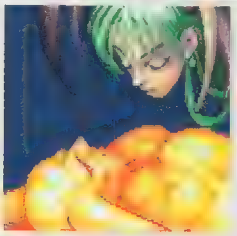


モリガン＝アーンスランド

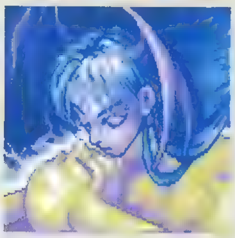


ダッシュを活用した多彩な攻めが、非常に強力。ケンセイ用の飛び道具、反撃用の技も備えており、守りも堅い。

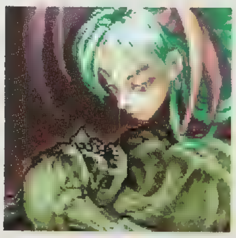
エンディング



モリガン「かわいい寝顔だこと。バイロン、今からあなたにすてきな夢を見せてあげるわ」



モリガン「この世で味わうことのできない最高の夢を」

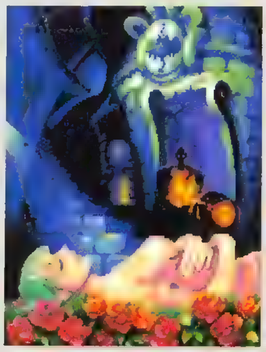




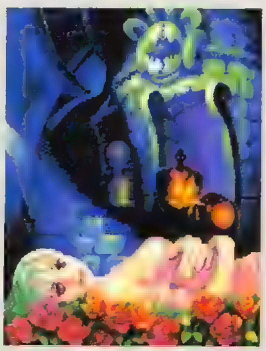
執事「お帰りなさいませ、お嬢様」



執事「いつお戻りになられるのかヒヤヒヤしておりました。下界におりられたことがご主人様に知られたら一大事。さいわいまだご主人様は目覚められておりません。ささ、今のうちに早く寝室へ……」
モリガン「少し疲れたわ。ベッドの用意をしてちょうだい」
執事「かしこまりました」



執事「して、下界の様子はいかがでございましたか？」
モリガン「何も変わったことはなかったわ。少し羽を伸ばしてきただけよ」







アナカリス



通常投げや全身無敵になる技を持たず、動きも遅いが、使いこなせば堅牢な守りと変則的な攻めで相手を圧倒できる。

エンディング





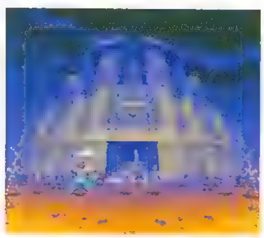
伝令「第2、第3兵団全滅。敵軍はもう目の前です」
司令「おのれ～、もはやこれまでか……」
アナカリス「あきらめるでない」



伝令「王！」
司令「アナカリス王！　お目覚めになられたのですか」
アナカリス「うむ。しもべたちよ、心配をかけたな。私は闘いのため、この地を離れなければならなかったのだ。私がその闘いで手に入れた力、今こそ見せようぞ」



敵軍「何だあの光は？」



兵士「敵が……消えた……」



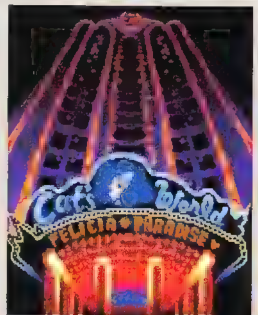
アナカリス「皆の者、もう案ずることはない。これからは5000年前の誓い通り、皆のために闘い、そしてこの地を守って行くぞ！」
国民「アナカリス王ばんざーい！　アナカリス王ばんざーい！！」

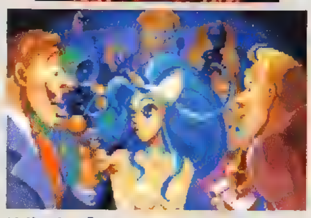
フェリシア



守勢にまわると苦しく、攻めずして活路は見いだせない。こちらのペースに巻きこめば一気に押し切ることも可能。

エンディング

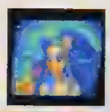




リポーター「フェリシアさん、おめでとうございます！　これであなたが地球で一番強いことが証明されました。今のご気分は？」

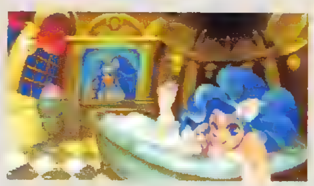


フェリシア「最高」





この後、彼女はミュージカル『この世は私のもの』に出演。一躍脚光を浴びて、世界のトップスターへの道を歩み始めたのです……。



フェリシア「ほんと、最高♥」

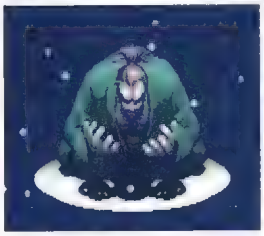
CHAPTERS 1
ヴァンパイア



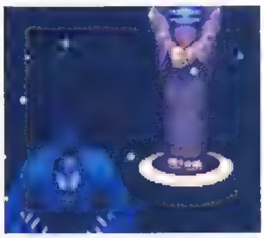
ビシャモン

個々の技の汎用性が低く、あつかいにくいが、熟練すれば猛烈な攻めと即死級の連続技で、驚異的な強さを発揮する。

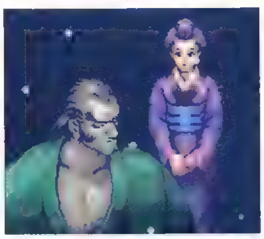
エンディング



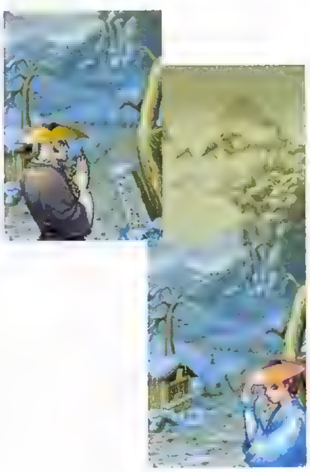
ビシャモン「一体ワシは……。そうだ、思い出したぞ。ワシは呪われた刀と鎧に操られ、殺人鬼となってしまったんだ……」



おりん「あなた」



ビシャモン「おおっ、おまえはおりん。ワシは多くの罪を犯してしまった……。その償いだ。これからは世のため人のためにこの命を捧げるぞ」
おりん「あなた……」
ビシャモン「おりん」





オルバス

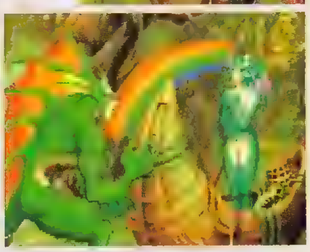
食らった相手を行動不能にできる技とすばやく出るしゃがみガード不能技をまじえた凶悪な攻めが、とにかく強い。

エンディング



オルバス「私が生きているかぎりこの聖地は汚させん」

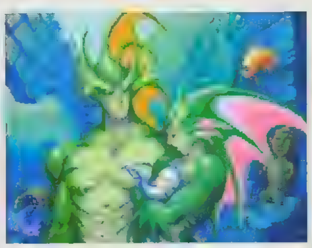




オルバス「き、君は？」
アクエリア「はい。オルバス様のうわさを聞き、ここでお待ちしておりました」
オルバス「私のほかに生き残っている者がいたなんて」
アクエリア「オルバス様もよくご無事で……」



オルバス「よし、アクエリア。これからは2人でこの聖地を守っていこう」
アクエリア「はい」



1年後、新たな聖地の守護者が誕生した。



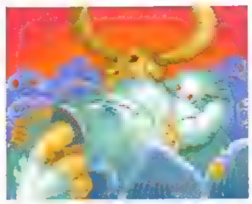
サスカッチ

相手に接近して、コマンド投げや威力抜群の連続技を狙うのが基本。そこへ持ちこめるかが勝負のわかれ目だ。

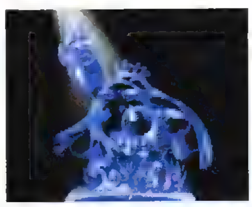
エンディング



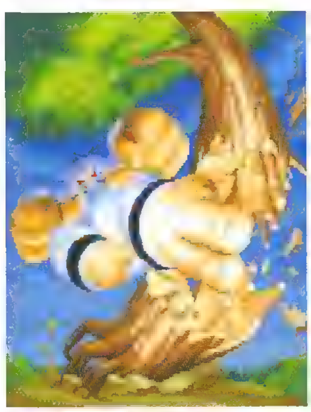
郵便屋「郵便だよ」
ビッグフット「あっ、サスカッチからだ」



ビッグフット「ねぇ長老、何て書いてあるんだよ」
ビッグフット「早く教えてよ」
長老「なんと、みんなやっつけてしまったそうじゃ！　相手はみんな弱かったし、これからはわしらの時代じゃと言っておるぞ！」
ビッグフット「やったー！」
長老「よし、みんな戦の用意じゃ！　そしてわれらがリーダー、サスカッチの勝利をたたえようではないか」



長老「もうすぐ、わしらビッグフットが世界中をのしあるくようになるぞ。リーダーとともに邪魔者はみんなのこの無敵の足でふみつぶしてやる。勝利の日は近いぞ！」



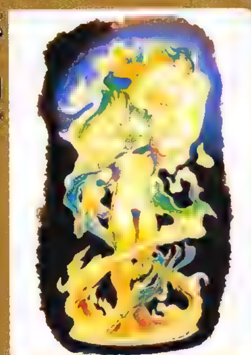
サスカッチ「ちぇすとー！！」

CPU専用キャラクター



フォボス

攻撃範囲が広い基本技と、E型の飛び道具で、守りは鉄壁。空中ダッシュによる遠距離からの奇襲も脅威となる。



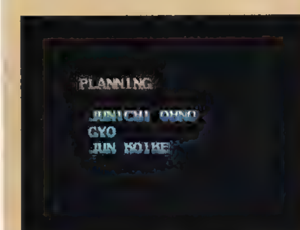
パイロン

必殺技だけでなく、基本技もケズリ効果を持つ。多彩な技はいずれもスキが小さく、どんな間合いでも対応できる。

スタッフロール

対CPU戦を1コインクリアすれば、スタッフロールが見られる（エンディングのほうは、クリアすればかならず見ることが可能）。スタッフロールの内容は、制作スタッフの名前が何名かごとに、下から出てきては画面の中央で消えていくというシンプルなもの。しかし、コンティニューをせずに対CPU戦をクリアするのは難しく、上手なプレイヤーでなければ、そうそう見ることはできないだろう。

なお、Ⓟボタンと Ⓚボタンのうち、いずれかひとつでも押していると、そのあいだはスタッフロールが速く流れるようになっている。



VAMPIRE HUNTER

ヴァンパイア ハンター
DARKSTALKERS' REVENGE

発売日●'95年3月
基　板●CP-システムⅡ

STORY

パイロンに呼び覚まされた闇の住人、ダークストーカーズは、個々の思惑のもと、し烈な闘いをくり広げていた。そこへ現れた、ふたりの狩人――呪われた血を持つ男ドノヴァンと、母の魂を清めるために闘う女レイレイ。彼らの目的は、闇の住人を絶やすことにあった。



『ヴァンパイア』の発売から、約8ヵ月後に登場。前作で数居が高かったシステム部分を再構築して遊びやすい形に変えたほか、初心者が操作の練習をできるように対CPU戦の難易度を下げることで、非常に間口の広い作品へと生まれ変わった。新たに追加された、魅力的な2体のキャラクターも好評を博す。

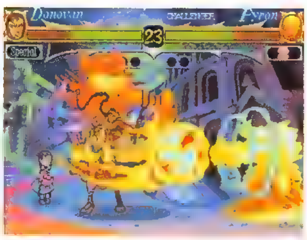
GAME SYSTEM

●使用できるキャラクターが増加

フォボス、パイロンが使用可能になったほか、新キャラクターとしてドノヴァン、レイレイが加わった。

●スペシャルストックゲージ

前作のスペシャルゲージを一新。ゲージを満タンまでためるたびに、それが数値の形でストックされる。ストックさえあればいつでも、後述するES技やEX必殺技を使用できるのだ。



▲スペシャルストックゲージとストック数は、体力ゲージの下に配置されている。なお、時間経過によってゲージが減少することもなくなった。

●ES技、EX必殺技

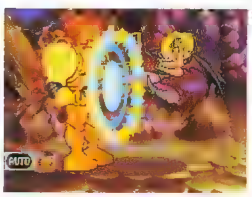
ES技、EX必殺技はそれぞれ、前作におけるスペシャルゲージ点灯時の強化版必殺技と、スペシャル必殺技にあたり、使うとスペシャルストックゲージのストックを1消費する。ES技は、該当する必殺技を入力するさい、コマンドに含まれているボタン(Ⓟかⓚ)をふたつ以上同時押しすることで使用可能。そのため、前作とはちがい、必殺技とES技を任意で使いわけられるようになった。

●オートガードモード

基板の設定によっては、キャラクターを決定後にモード選択を行なう。ここで「AUTO GUARD」を選ぶと、オートガードモードで闘うことになる。オートガードモードがMANUAL(通常のモード)と異なる点は、以下のふたつ。

Ⓐガード操作をしなくても、攻撃をガードすることができる(回数制限あり)

Ⓑチェーンコンボが使用できず、かわりにオートチェーンコンボが使える



◀画面下部に数値で表示されているのが、オートガードができる残り回数だ。

●チェーンコンボ

前作の目押しコンボを発展させたもの。入力の受け付けが甘くなったほか、同じ強さのパンチ→キックという組み合わせも可能になった(最大で弱Ⓟ→弱ⓚ→中Ⓟ→中ⓚ→強Ⓟ→強ⓚまでコンボにできる)。そのかわり、チェーンコンボ中に出した技は威力がやや下がり、必殺技によるキャンセルもできない。

●オートチェーンコンボ

オートガードモードでのみ使用可能。Ⓟまたはⓚボタンをふたつ以上同時に押すと、押したボタンに対応した基本技が、下位から順に自動でチェーンコンボになる。1回のボタン入力で出せるかわりに、パンチとキックは混在させられない。

●追い打ち攻撃

相手が転倒またはダウンしたときに、レバー⬆方向+ⓚを入力すると、倒れている相手を攻撃できる。ちなみに、前作ではザベルのみが使用できた。

●移動起き上がり

転倒またはダウンしたときに、レバーを⬅か➡に入力しておくと、起き上がる前にその方向へある程度移動できる。追い打ち攻撃を回避したり、相手との距離を変えるのに有効な手段。

●対CPU戦

前作同様にシンプルで、14体中の10体と闘うのみ。最後の2体は、前作と同じくフォボスとパイロンだ。

■対CPU戦の流れ(同キャラ対戦:なし)

vs 1~8人目
↓
vs 9人目(フォボス)
↓
vs 10人目(パイロン)
↓
エンディング

SECRET FEATURE

●隠し勝利ポーズ

特定のキャラクターは、下記の条件を満たすと、通常では見られない隠し勝利ポーズをとる。

キャラクター	隠し勝利ポーズを見るための条件
モリガン	勝利ポーズをとる前からⓅ×3を入力しつづけておく
	勝利ポーズをとる前からⓚ×3を入力しつづけておく
アナカリス	EX必殺技でCPUパイロンを倒す
サスカッチ	勝利ポーズをとる前から⬆+ⓚ×3を入力しつづけておく

●落ちてくるカエル

オルバスが自分の登場ステージ(アマゾン)でアクアスプレッドを出して水柱を発生させると、4分の1の確率で上からカエルが落ちてくる。

●隠しカラー

キャラクターを選んだときに、弱Ⓟ+中ⓚを同時に押しつづけていると、黒を基調としたカラーを選ぶことが可能。



◀黒カラーは刺激的な配色が多い。アナカリスは阪神タイガース・カラーに……。

●スタッフロールのBGMを変える

エンディングのあと、スタッフロールがはじまる前に、レバーをいずれかの方向に入力しつづけておくと、流れる曲が通常とは異なるものになる。

CONSUMER VERSION

サターン版『ヴァンパイア ハンター』

■6,800円　■'96年2月23日発売

アーケード版そのままの感覚でプレイできる移植作。キャラクターのアニメーションパターンの不足分を、似たポーズを当てはめることでカバーしているのが特徴。隠し要素として、前作の配色＆BGMで遊べるモードや、アニメーションパターンをアーケードと同等にするモード(同キャラ戦のみ)などが用意されている。



◀前作の配色にするとデモやタイトル画面も変わる。

Column 海外版について

NIGHT WARRIORS Darkstalkers' Revenge

海外版の『ヴァンパイア』シリーズは、タイトルや特定のキャラクターの名前が、右表のように変更されている。

日本版での名称	海外版での名称
ヴァンパイア	ダーク ストーカーズ
ヴァンパイア ハンター	ナイト ウォリアーズ
レイレイ(LEI-LEI)	ヒシェンコー(HSIEN-KO)
ガロン(GALLON)	ジョン・タルバイン(J.TALBAIN)
ザベル(ZABELZAROCK)	ロード・ラプター(L.RAPTER)
オルバス(AULBATH)	リクオ(RIKUO)
フォボス(PHOBOS)	ヒューチル(HUITZIL)
バレッタ (BULLETA)	ビー・ビー・フッド(B.B.HOOD)

ドノヴァン＝バイン



使いこなすには熟練を要する上級者向けキャラクター。キルシュレッドを活用した連携に持ちこめるかがカギだ。

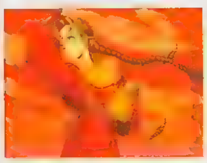
エンディング



ドノヴァン「く……ばかな!? わたしの血が、モンスターどもと同じ血に……！」
ドノヴァンの体は多くの返り血をあび、すでにダークストーカーズそのものになってしまっていた。



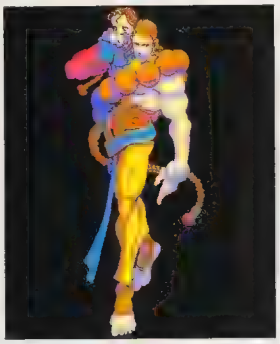
あふれる涙……。アニタは、人の心をとりもどした。



ドノヴァンが姿を消して、10年がたった。
アニタ「ときどき思い出す、あのひと……。今、どこにいるのかしら？」



ドノヴァンは闇と戦っていた。わずかに残った理性にしがみつき……。
ドノヴァン「アニタ……」
やがて彼は、悲しみの心までうしなってしまうのか？



ルーマニアの森にひっそりとたつ、『闇の住人』の館。夜ごとぶきみなうなりごえが木々をふるわせ、おとずれるものを言いようもしれぬ恐怖でつつむ。
いつのころからか、その館にすみついた魔物が、満月の明かりのなか街におり、若い娘をさらっていってはその生き血をすするという……。勇気ある若者が館の近くまでいってみるのだが、そこにひそむ得体の知れぬ影におびえ、みな逃げ帰る。そして口をそろえてこう言うのだ。
「おそろしく悲しげな目をしたバケモノが、くらやみからじっとオレたちを……！」

レイレイ



暗器による変幻自在の攻撃が持ち味。接近戦に持ちこみ、ガードが困難な天雷破をキメるのが勝利への近道となる。

エンディング



レイレイ、リンリン「オカアサン……。みんな、やっつけたよ……。オカア……サン……」
ダークストーカーズをすべて倒したレイレイたち。しかし、その命も今、つきようとしていた。



母「レイレイ、リンリン。私のために……ありがとう」
身をなげうって母のタマシイをきよめた娘たちをあたたかい光が包む。
母「せめてもういちど、あなたたちをいっしょにしてあげるわ……」

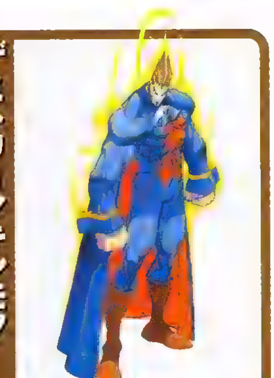


女児「……オギャー！！」
母親「ホラあなた、かわいい女の子よ」
ふたごとして転生した2人には、幸せが約束されることだろう。



転生した2人はすくすくとそだち、美しい娘となった。16才の誕生日の夜、2人は同じ夢を見る。見知らぬ、しかしどこかなつかしく、あたたかいほほえみをたたえた女性が、かたりかけてくる。
母「あなたたちに眠っている力が、よみがえる時がきました。よいことに使うのですよ……」
次の日、2人はふしぎな力が体にやどるのを感じ、顔を見合わせた。
レイレイ、リンリン「あのヒト、誰だったのかなあ」
母のさずけたパワーは、血をこえて伝えられたのだ。

デミトリ＝マキシモフ



空中と地上のカオスフレアを画面内に両方出すことはできなくなったが、欠点を持たないバランスの良さは健在。

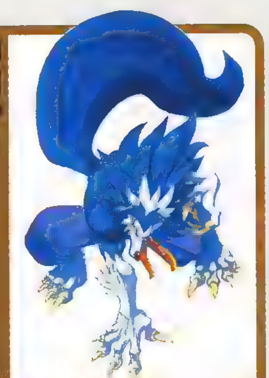
エンディング

『ヴァンパイア』と同じエンディングが流れたのち、右の一枚絵＆後日談が挿入される



その後……人間界での闇の世界を制したデミトリはさらに力をたくわえ、魔界に戻る。かつて彼をうち負かし、人間界においやった男……魔王ベリオールを倒すためである。しかし魔王ベリオールの姿はなく、魔界の王は次のアーンスランド家の当主がつとめていた。
デミトリ「ほう、おまえがベリオールのかわりか？　まあいい、今こそ誰が真の魔界最強かを決める時……いくぞ！」
モリガン「ええ……のぞむところよ」
後に『魔界大戦乱』とよばれる、し烈な戦いの始まりであった……。

ガロン



ビーストキャノンが通常の必殺技になり、便利な基本技も加わって使い勝手が向上。攻撃力不足も解消された。

エンディング

『ヴァンパイア』と同じエンディングが流れたのち、右の一枚絵＆後日談が挿入される



のろわしき人狼の血は、ついに消え去った。
ガロン「これで村に帰れる……」
しかし、村に人影はなかった。人狼のウワサがひろまり、みな他所へ身をひそめていたのだ。うなだれるガロンに、木陰からようすをうかがっていた子供たちが走り寄る。
子供「にーちゃん！　ガロンにーちゃん！」
子供「帰ってきたんだね！」
ガロンはかけ寄る子供たちにかこまれ、自然と涙ぐむ。大変なのはこれからだ。ダークストーカーズとして人を傷つけた罪をつぐない、ふたたび村人と幸せにくらせる日まで、ガロンの戦いは続く。

ビクトル＝フォン＝ゲルデンハイム



接近戦が重要なのは前作と同じ。電撃を放てる基本技は、種類が増えてケズリ効果もつき、利用価値が上がった。

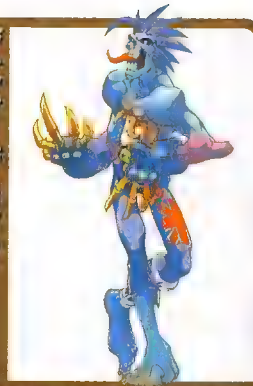
エンディング

『ヴァンパイア』と同じエンディングが流れたのち、下の一枚絵＆後日談が挿入される



エミリーとの、しずかで幸せな生活。はかせなきあと、ビクトルが初めて味わった感情……『かなしみ』も、じょじょにいえていった。しかし、この暮らしもながくはつづかなかった。
ビクトル「エミリー……どうしたエミリー？　うごけ、うごけ！」
突然、まったく動かなくなったエミリーをだきしめ、ビクトルは泣いた……。エミリーもまた、ゲルデンハイムはかせが残した、人造人間だったのである。
ビクトルはエミリーを研究室のいすにのせ、来る日も来る日も、アラシとカミナリの夜を待っている……。

ザベル＝ザロック



特定の技のリーチが伸び、ケンセイ能力がアップ。奇襲技が加わったことで、攻めのバリエーションも格段に増えた。

エンディング

『ヴァンパイア』と同じエンディングが流れたのち、下の一枚絵＆後日談が挿入される



強大な魔力をえたザベルは、冥王オゾムにいどむべく魔界へとなだれこんだ。
ザベル「いくぜ、ル・マルタ！」
ル・マルタ「オッケィ！」
しかしその暴走も、ル・マルタによって、すべてオゾムにつつぬけであった。
オゾム「ククク、おろか極まれり……こいザベルよ！　特上のタマシイ、食らってくれるわ！」
冥王の顔めがけて突撃するザベル。
ザベル「最強は俺サマだ……これでもくらいな！！」

モリガン＝アーンスランド



前作での戦法がほぼ通用する。ESシャドウブレイドや、ダークネスイリュージョンをまじえた連続技は威力抜群。

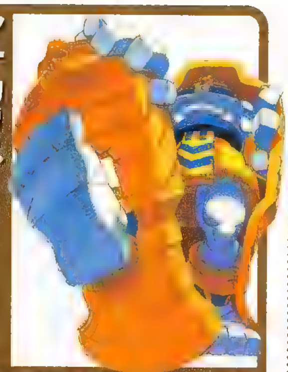
エンディング

『ヴァンパイア』と同じエンディングが流れたのち、下の一枚絵＆後日談が挿入される



少しだけだるい体をよこたえ、モリガンは眠りについた。またしばらく、つまらない毎日になるのかしら……そんな思いを夢でまぎらわそうとした時、執事のこえがよびかけた。
執事「お嬢様……モリガン様」
モリガン「どうしたの？　これから楽しい夢の時間なのよ」
執事「たった今……ご主人様が、おなくなりになられました」
モリガン「！……そう。アーンスランド家も、ついに終るのね……」
しかし執事は、うやうやしく告げた。
「いえ……次なる当主は、あなた様でございます」

アナカリス



有効なES技の追加により、闘いの幅が広がった。チェーンコンボでの連続技も、確実に大ダメージを見込める。

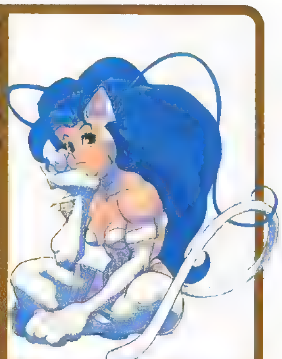
エンディング

『ヴァンパイア』と同じエンディングが流れたのち、下の一枚絵＆後日談が挿入される



5000年前の世界に戻ったアナカリス。滅びる運命にあったはずの彼の民のたみは、偉大なるファラオの復活というきせきをみた。人々にむかえられるアナカリスの姿は神々しく輝き、タマシイが永遠不滅のものであることを証明していた。
アナカリス「我こそ絶対……我こそ真理！」
それから数百年にわたりアナカリスの国は栄えた。しかしその事実を正確につたえるきろくはない。
いまもさばくの下に、かのエジプトのナイル文明をもしのいだ国が人知れずうもれている。

フェリシア



ローリングバックラーがケンセイ技として使いやすくなったが、近づいて連続技を狙うという戦術は前作と同じ。

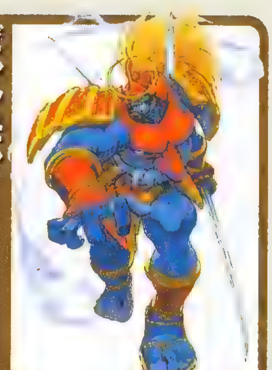
エンディング

『ヴァンパイア』と同じエンディングが流れたのち、右の一枚絵＆後日談が挿入される



フェリシア「……というワケで、ミュージカルスターになるっていうアタシの夢は、やっとかなったのです。いまは『世界は私のもの』のワールドツアーの準備におおいそがし。スターって、のんびりできないのよね……。でも、たくさんのキャットウーマンのトモダチができたし、もうさびしくなんかないわ。天国のMAMAも見ててね、アタシもっともっとシアワセになるから！　つぎはステキなLOVEでもしてみようかな？　じゃ、またネ♥」

ビシャモン



ガードキャンセル技を得て、守備面が強化。相変わらずラッシュは強力だが、即死コンボはできなくなっている。

エンディング

『ヴァンパイア』と同じエンディングが流れたのち、右の一枚絵＆後日談が挿入される



すべては悪夢であった……。
ビシャモンはその後、おりんとともに全国を旅し人々の役に立つために力をつくした。彼は刀や武器をすて、ふたたび手にすることはなかったという。
呪いのヨロイ『ハンニャ』、血を吸う刀『鬼炎』は、ビシャモンのもとをはなれ、いずこかへと消え去った。いまもまた、どこかで血をもとめ、闇をさまよっているのだろうか？

オルバス



しゃがみガード不能の基本技がEX必殺技になり、使い勝手も低下。しかし、新技の追加などで戦術の幅は広がった。

エンディング

『ヴァンパイア』と同じエンディングが流れたのち、下の一枚絵＆後日談が挿入される



水のたみは滅んではいなかった。かつての仲間と再会したオルバスは、アマゾンのみずうみをあらたなねじろとして、王国復活にとりかかる。
オルバスはふと、みずうみのそこにせまいどうくつを見つけ、もぐってみた。ふかく長いどうくつを2時間ばかりすすむと、きゅうにあたりがひらけ、そこに、いままで見たこともないほど雄大な山々が水の光にゆらいでそびえていた。オルバスは決心する。ここをあたらしい我々のすみかにしよう……。
地球をおおう「うみ」。オルバスたちが世界の主となる日も、そう遠くないであろう。

サスカッチ



前作と同様、ダッシュや跳びこみからラッシュをかけるのが基本。ワンチャンスで相手を倒せる爆発力は健在だ。

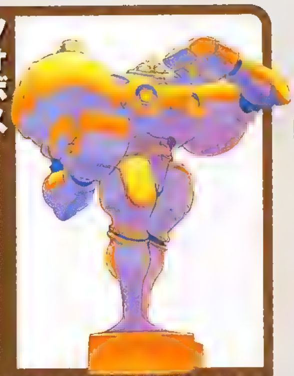
エンディング

『ヴァンパイア』と同じエンディングが流れたのち、下の一枚絵＆後日談が挿入される



ハナ息も荒く戦いの準備をすすめるビッグフット族。必要なのは兵力だ。
ビッグフット「うめよ、ふやせよ！」
やがて彼らの数は増え続け、食料がたりなくなる。
ビッグフット「このままじゃ、みんなハラすかせてまいっちまう！」
ところが、不覚にも人間につかまった仲間のひとりが、格別のタイグウであつかわれていることを知り、われもわれもと人間の前に姿を見せる。
ビッグフット「すべては世界セイフクのため……みてろよニンゲンども！」
ビッグフット「それにしても、このバナナってのはうめえなあ！」

フォボス



飛び道具でのケンセイと、空中からの攻めが闘いの主軸。コンフュージョナーがヒットすれば一気に相手を倒せる。

エンディング



パイロン「うう……。この私がロボットごときに敗れるとは……。しかし、私の本当の力はこんなものでは……」

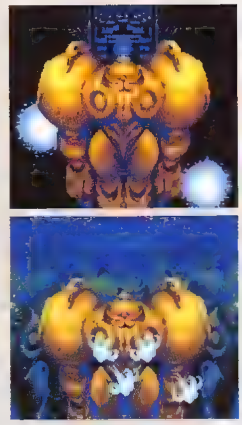


フォボス「生命反応なし。任務は終了した」

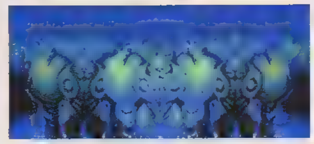


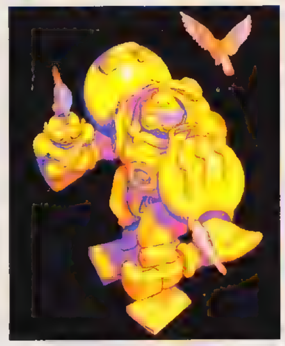
メキシコ、
××遺跡





フォボス「自動修復機能作動、コレヨリ待機モードニ移行スル」





ふたたび動きを止めるガーディアン［番人］たち。もう彼らの守るべきあるじはいない。
そして数百年……。彼らの中のメカが、待機モードのオフを告げた。センサーが、地球上のすべてから、生命体の反応がゼロになったことを感知したのだ。
次々と地球をとびたつフォボスたち。新しいあるじと、倒すべき敵をもとめて。

パイロン



前作よりは弱体化しているが、すばやい動きと広範囲をカバーする技によって、つねに有利な間合いで闘える。

エンディング



パイロン「この宇宙で誰一人として私に逆らうことは許されない。この世のすべての支配者はこのパイロンなのだ」



パイロン「ようやくこの星も手にいれた。我がコレクションとして永久にその美しさのまま輝き続けるがよい。ムン！！」



オペレータ「何だこれは！？　地球が何か強い力で引き寄せられているぞ！！」

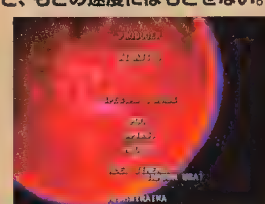




短い戦いの時をおえて、パイロンは銀河をあとにした。これからまた、気の遠くなる長い時間を、ひとりで過ごさねばならない。彼の命は永遠なのだ。
やがて彼はすべての星々を手に入れ、大宇宙の中心となるだろう。その時こそ、彼自身を「宇宙」とよぶ時かも知れない。

スタッフロール

コンティニューをした回数などに関係なく、対CPU戦をクリアさえすれば、使用キャラクターのエンディング→スタッフロール、の順に流れる。ちなみに、Ⓟまたは Ⓚボタンのうちいずれかを押すと、スタッフロールを早送りすることが可能。ただし、いったん早送りをはじめると、もとの速度にはもどせない。



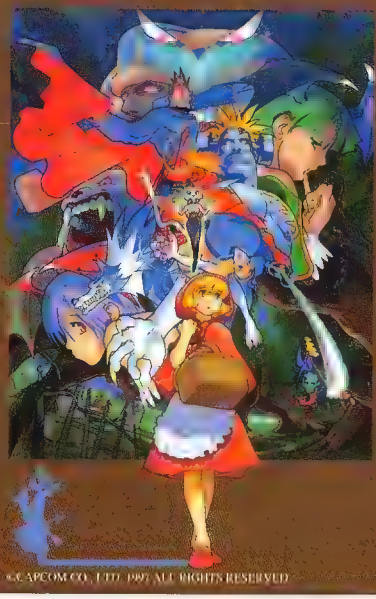
VAMPIRE SAVIOR The Lord of Vampire

ヴァンパイア セイヴァー THE LORD OF VAMPIRE

発売日●'97年5月
基　板●CP-システムII

STORY

1000年の眠りをへて、冥王ジェダが復活。滅亡に瀕する魔界を憂う彼は、すべての魂と同化して「神体」にまとめることこそ、完全なる魂の救済につながると判断。その礎として、「価値ある魂」の持ち主を「魔次元」へと呼ぶ。果たして、その野望の行きつく先は



「ヴァンパイア」シリーズ第3弾。ラウンド制を廃止した1本勝負の闘い、インパクトダメージゲージやダークフォースなどの新システムは、前作のプレイ感覚を残しつつも、新たな駆け引きを可能にした。ストーリー性が高まり、乱入キャラクターも用意されたことで、対CPU戦も大幅にグレードアップしている。

GAME SYSTEM

●キャラクターの追加・削除

ジェダ、バレッタ、キュービィ、リリスが新たに加わったかわりに、ドノヴァン、フォボス、パイロンが削除された。

●インパクトダメージゲージ

本作の体力ゲージは、正式にはインパクトダメージゲージと呼ぶ。そのおもな特徴は、以下のふたつ。

Ⓐ体力の残りがゼロになったキャラクターはダウンして、体力ゲージの下にあるコウモリ(バットマーク)の数がひとつ減る。その時点でバットマークが1個でも残っていれば、体力が全回復して立ち上がり、闘いを続行。残っていない場合は敗北となる

Ⓑ受けたダメージのうち、白く表示されている部分は回復可能。相手の攻撃を受けずにいれば、少しずつ回復していく





▲▶体力が尽きても、バットマークが残っていれば復帰する。つまり、バットマークの数＝体力ゲージの数というわけだ。



▲受けたダメージは、白と赤の2色で表示される。白い部分が、回復可能なダメージを表す。

●ダークフォース

スペシャルストックゲージのストックを1消費することで使用可能。背景が切りかわり、画面上部に現れるタイマーゲージがゼロになるまで、キャラクターごとに異なる特殊能力が得られる。



◀攻撃に補助がつく、形態が変わるなど、特殊能力の内容はさまざま。

●アドバンシングガード

コマンドは「攻撃をガードしたときの硬直中にⓅかⓀボタンを連打」。成功すれば、相手を突き放せる。

●オートガードモードの能力変更

本作のオートガードモードには、おもに以下のような変更が加わっている。

Ⓐオートガードは無限に使用可能
Ⓑオートチェーンコンボは廃止
Ⓒたとえ基本技でも、ガードすると体力をケズられる。また、ケズリによるダメージの一部が回復不能なものになってしまう(通常はすべて回復可能)
Ⓓスペシャルストックゲージの増加量が通常の4分の3に低下し、かつストック数の上限が3になる(通常は99が上限)

●空中チェーンコンボの導入

前作では地上でのみ行なえたチェーンコンボが、ジャンプ中でも使用可能に。

●フレンドシップ(挑発)

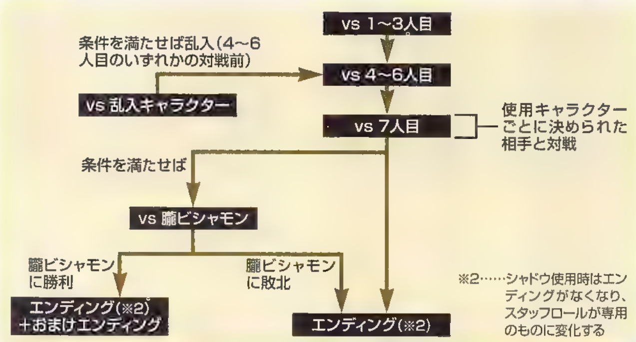
対戦中にスタートボタンを押すと、挑発動作を行なうことができる。

●対CPU戦

通常は7人の相手と闘うことになるが、条件を満たすと乱入キャラクターが出現。

■対CPU戦の流れ(同キャラ対戦:なし※1)

※1……乱入キャラクター戦をのぞく



SECRET FEATURE

●シャドウを使用する

❶～❸の手順を踏めば、シャドウが使用可能。❶は省略できるが、その場合、最初の憑依相手はルーレットで決まる。

❶憑依させたいキャラクターにカーソルを合わせて、スタートボタンを3回押す
❷「?」にカーソルを合わせてスタートボタンを5回押す
❸ⓅまたはⓀボタンを押す

●ダークガロンを使用する

ガロンにカーソルを合わせて、スタートボタンを押しながら、ⓅまたはⓀボタンをふたつ以上同時に押すと、ダークガロンが使用できる。

●対CPU戦で乱入キャラクターと闘う

対CPU戦で以下のふたつの条件をともに満たすと、乱入キャラクターが現れる。

Ⓐコンティニューや対2P戦を行なわずに、対CPU戦でコンプリート勝利(バットマークを減らされずに勝つ)をつづける
Ⓑ6人目のCPUキャラクターと闘う前に、ダークフォース使用中の攻撃による勝利か、EX必殺技による勝利を3回以上行なう(ケズリでの勝利は無効)

●勝利ポーズを選ぶ

勝利時に、いずれかのⓅまたはⓀボタンを押しつづけておくと、ボタンに対応した勝利ポーズが見られる。

●対CPU戦で朧ビシャモンと闘う

対CPU戦で以下のふたつの条件をともに満たすと、エンディングの前に朧ビシャモンと対戦できる。

Ⓐオートガードモード未使用で、かつコンティニューや対2P戦を行なわずに、対CPU戦でコンプリート勝利をつづける
Ⓑ下表の「規定技」による勝利を2回以上行なう(ケズリでの勝利は無効)

キャラクター	規定技
ジェダ	プロヴァ=ディ=セルヴォ
バレッタ	ビューティフルメモリー
キュービィ	+B
リリス	グルーミーパペットショウ
デミトリ	ミッドナイトプレジャー
モリガン	ダークネスイリュージョン
アナカリス	ファラオサルベーション、ファラオデコレーション
ビクトル	ゲルデンハイム3
ザベル	ヘルダンク
レイレイ	中華弾
ガロン	モーメントスライス
フェリシア	プリーズヘルプミー
オルバス	アクアスプレッド
サスカッチ	ビッグスレッジ
ビシャモン	とが首さらし
シャドウ	(憑依中のキャラクターの規定技)
ダークガロン	モーメントスライス

CONSUMER VERSION

プレイステーション版『ヴァンパイア セイヴァー EXエディション』

■5,800円　■'98年11月5日発売

『セイヴァー』『セイヴァー2』『ハンター2』の3作をまとめた豪華版で、PS版オリジナルのモードも満載。キャラクターのアニメーションパターンこそ減っているが、移植度は高い。

サターン版『ヴァンパイア セイヴァー』

■5,800円(4メガ拡張RAM同梱版:7,800円)
■'98年4月16日発売

4メガ拡張RAMカートリッジ専用ソフト。アーケード版の要素をすべて移植したうえに、前作にいたドノヴァン、フォボス、パイロンの3体が使用可能となっている。

ジェダ＝ドーマ



空中での機動力が高く、上から相手を抑えこむ闘いができる。クセの強い技が多いため、使いこなすのは難しい。

乱入戦前（vs ジェダ）

ジェダ「ゴースト……思念のブレが生み出した偽りのイメージか。やがては正しい姿にもどるのだろうが、いまは好ましくない。完全救済の目的を果たすまではリーダーは一人でいい。とりあえず……君にはいったん消えてもらおうか」

7人目対戦前（vs デミトリ）

デミトリ「フン……この趣味の悪い部屋はキサマのものか。魂の救済……ごくろうなことだ。あいにく私は魔界の未来など心配してはおらん。闇の主デミトリ＝マキシモフが、たった今から統べるのだからな！」

エンディング

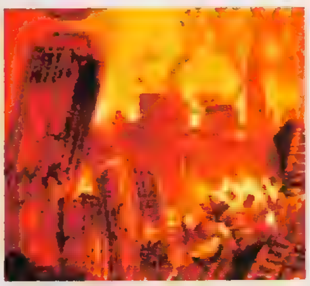


ジェダ「……はるかなる太古、すべての生命はひとつであったという。私は命の原点に回帰し、魔界の、闇宇宙の過ちをただす」

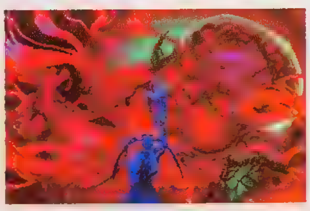


ジェダ「今こそ……救済のとき。真の、「魂の再生」のとき……！」





ジェダ「……」





ジェダ「……どうやら、やりのこしている事があるようだ。闇とよばれるこの次元が、正しい世界として存続するために」



ジェダ「やはりもうひとつの次元……人間界を消去せねばなるまい。あちら側の統率者……あの女の、真の目ざめの前に……」

バレッタ



スキが少ない飛び道具と、リーチは短いものの使いやすい基本技を持つ。接近戦で猛ラッシュをかけることが可能。

乱入戦前（vs ガロン）

ガロン「ただの子供かと思ったが……違うな、その目は。お前の中に流れている獣の血……俺はごまかせないぞ！　さあ、来い！！　だまって殺られるほどバカじゃない！！」

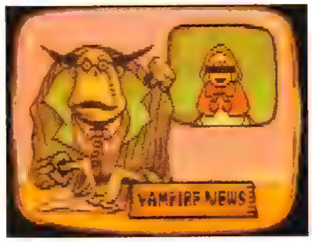
7人目対戦前（vs ザベル）

ザベル「よぉぉぉぉこそ！！　俺サマはザベル、地獄の帝王！！　魔界の救世主サマとやらは、どうやらオッ死んじまったなァ。って、ことはだ！　この俺サマが魔界最ッ強ォォってことだな！！　こいつぁメデテェ！　記念にアンタのドス黒い魂、もらってやるぜィ！！」

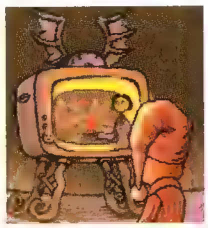
エンディング



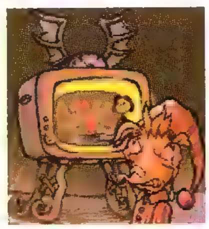
ブーブカブー



キャスター「……次は最近世間を騒がせている連続殺人事件の続報です。レポーターのショージさん？」



ショージ「はい、ただ今こちらでは現場検証が行われています。現場は血の海で、無残な死体のみが残されています。目撃者によると犯人は赤いずきんをかぶった子供で……」



子ども「こわいよー、お母さーん」



母親「最近は人間も物騒になったものね」
父親「だいじょうぶ、だいじょうぶ、私がついているよ」



キュービィ



外見どおり、細く長い手足や針で"ハチのように刺す"攻撃を数多く持ち、空中でとれる行動も多彩。

乱入戦前（vs アナカリス）

アナカリス「お前はなんであるかるかるか、王を名乗るには役不足足足。常にこの世に王はひとりとりとり。絶対王アナカリス以外に外に外に、民を率いる資格なしなしなし」

7人目対戦前（vs ジェダ）

ジェダ「ようこそわが『神体』の間へ。魔界はやがて滅びる……私はそれを救済すべくこの舞台を作った。君のはたらきは本当にすばらしかったよ。ゆっくりと休むといい……私の『神体』の中で……」

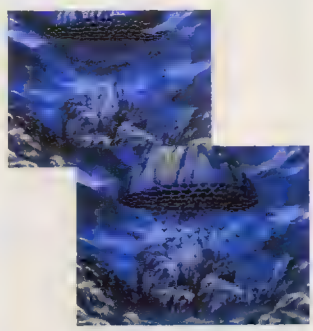
エンディング



ジェダ「キサマ……なぜ私との同化をこばむ……。私の完全なる理想世界は……あと一歩で完成するというのに！！」



キュービィ「ダレカガ　ワタシニササヤクノ『フエヨ……ソシテサカエヨ』……」
ジェダ「所詮…虫は虫……愚かな本能のままに生きるのみか……おまえたちのたどりつく先は滅び……それ以外は……ない」



その後、彼女の仲間たちは爆発的な勢いで増え続け……やがて魔界の中心に巨大な帝国を築き上げた。限りなく続く魔界侵攻。待つのは種の滅びか、それとも……？

リリス



使う技がモリガンに似ているが、こちらは必殺技がやや使いにくい。オーソドックスな基本技が攻めの主体となる。

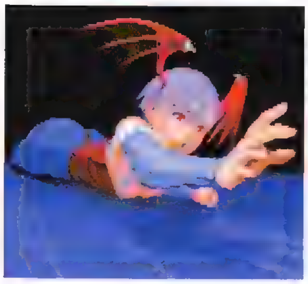
乱入戦前(vs ジェダ)

ジェダ「どうした……? なぜ私の言うことが解らない……? 君が心配することなどない。本当の体など、ひとつでじゅうぶん。すなわち……すべての魂が一つに同化した後の、私の「神体」の事だ。悪いが一足先に眠っておいてくれ……ジャマはされたくないのだ」

7人目対戦前(vs モリガン)

モリガン「うふふふ……どうしてそんな目をするの? まるで……いまにも消えてしまいそう。どういう理由かしらないけれど、相手になってあげる。あなたの持つ「夢」……奪って、あげるわ」

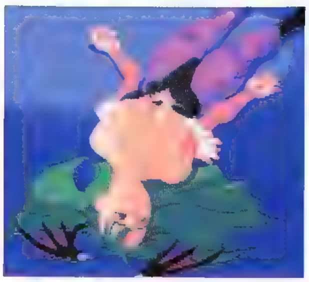
エンディング



リリス「あたしの……あたしの体……ほんとうの体……!」



リリス「また……あのつめたい場所に戻るのは……イヤ……! 消えるのは……イヤ……」



デミトリ＝マキシモフ



前作まで強力だった技がいずれも少し弱体化しているが、全身無敵になれるダッシュからの奇襲は相変わらず強い。

乱入戦前(vs ビシャモン)

ビシャモン「刃ァッ刃ッ刃ッ刃ァァ――!! 血ィ! 血のニオイ邪ァァ――!! キサマのなかから熱い血がにおっておるゾォ!! おとなしくそこになおれィ! 今からワシが斬ってしんぜるゥ!!」

7人目対戦前(vs モリガン)

モリガン「どうやら……楽しいパーティーも、おひらきが近いようね。あなたがこだわる「魔王」の座……あたしにはきょうみないけれど、今のあなた……とてもステキよ。「気」の高まり、ビンビン感じるわ。思いっきりハデな花火で、このステージをしめくくりましょ」

エンディング



デミトリ「決着はついた……さあモリガン、この私の虜(とりこ)となるのだ」



執事「モリガン様……いかなるお心変わりでございましょうか。そのリングこそアーンスランドに伝わる当主の証。先代様の願いもこれでようやくかないましてございます……」



モリガン「わたしにも分からないわ……何故これをはめる気になったのか……。そう……まるで左手が、このリングを望んでいるような感じなの……」

モリガン＝アーンスランド



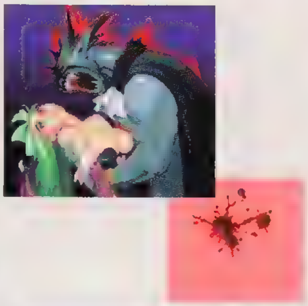
ダッシュの開始直後に攻撃を出すことができなくなり、前作まで猛威を振るっていた攻めが見切られやすくなった。

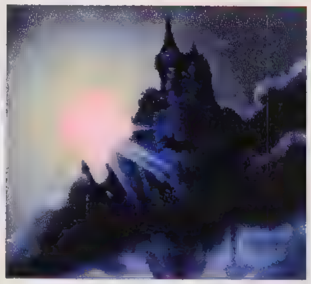
乱入戦前(vs デミトリ)

デミトリ「モリガンよ……まだこのくだらない救済とやらにつきあうつもりか。いいかげんこの世界にもあきてきた……。さあ、アーンスランドの主よ、この私と戦え。魔界最強を賭けて……闇を統べる資格を賭けて!」

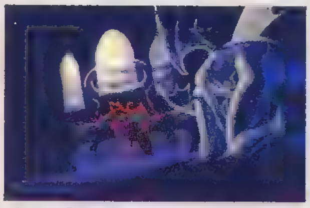
7人目対戦前(vs リリス)

リリス「あのジェダってひとも、やっぱりウソツキだったわ。だって……またあたしを暗い所へとじこめようとしたもの。あたし、あなたに会いたかったの……そう、あなたは、わたしの本当の居場所、わたしの本当のからだなの、よ」





すべての世界……魔界と人間界の2つを手に入れたデミトリ。もはや日の光さえ、彼をおびやかす存在ではなくなった。

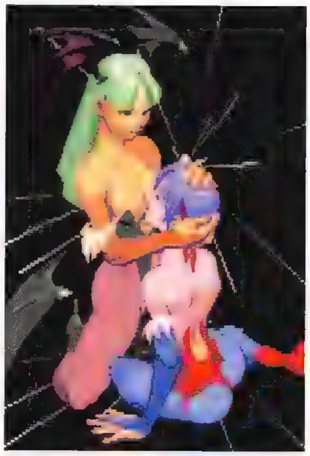


デミトリ「……フフフ、さすがは誇り高きアーンスランド家の血を継ぐ者……。この私の血の儀式にも屈せず、その魂と体、石と化したか……。まあよかろう、いずれその抵抗も無力と化す。私の魔力でその閉ざした心、ゆっくり溶かすとしよう。時間はある……楽しみは後にとっておくものだ……」

エンディング



リリス「やっと……やっとほんとうの体に戻れると思ったのに……きえる……のは……イヤ」
モリガン「……あなた……そんなにこの体がほしいの?」



モリガン「フフ……あなたのこと、少し気に入っていたところなの。いいわ、私の中にいらっしゃい……さあ……」



モリガン「……っ!!」



モリガン「ウフフ……今夜の気分は最高だわ! 退屈だと思ってた世界が、こんなにステキな所だったなんて……。あの子のおかげかしら?」
モリガンの目に映るすべての物が、新しい刺激にみちていた。

アナカリス



以前の戦法が通用する。追加された地上でのガードキャンセル技は、EX必殺技であるうえ、形勢を逆転する能力もない。

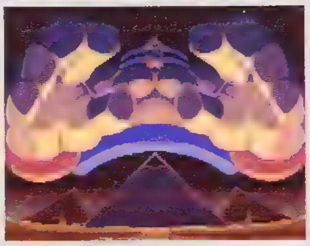
乱入戦前(vs キュービィ)

キュービィ「マカイ　ホロビルノ。タベモノ　ミンナナクナルノ。ソンナノ　タエラレナイノ。オナカスイテ　シンジャウノ。ダカライマノウチ　エイヨウ　イッパイアツメルノ。アナタ　エイヨウ？　ドク？　オイシイ？タメシテミヨット」

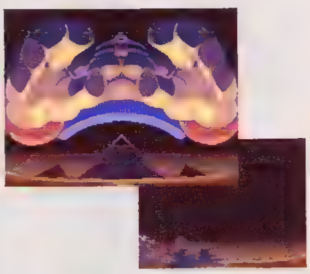
7人目対戦前(vs ジェダ)

ジェダ「ようこそわが『神体』の間へ。この魔界に存在するすべての魂を救うために私は再生した。王とはむなしく無意味なものだ。力の統制はやがてほころびを生じる。ひざまずかせるのではない……わが身そのものと成すのだよ」

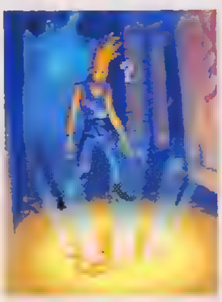
エンディング



王国へ帰還をはたしたアナカリス王。そのまなざしには、ある決意がたたえられていた。
アナカリス「この地上には愚か者が増えすぎたぎたぎた……。やがて滅びの道をみずから歩むであろうろうろう……。我が国はその理不尽な運命に従うべきではないないない……」



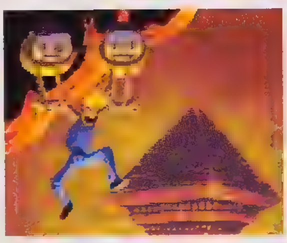
アナカリス「ムン！　！　！」



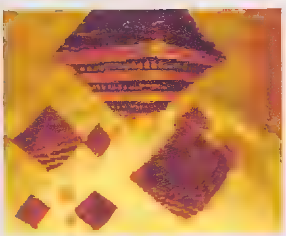
……そして数千年後、とある街
男「ん？　なんだ、この光は？」



男「わっ！　うわあああぁぁ……」



男「な、なんだ、ここは!?」



アナカリス「喜べこべこべ……お前は我が国の国民たる資格を得た得た得た……。……この地こそ星の中心にさかえる真実の国国国。99201554788人目の民としておまえを迎えるえるえる。これからはアナカリス王とこの国のために一生を捧げよげよげよ」

ザベル＝ザロック



空中ダッシュ中に攻撃を出すとすぐ着地するように調整され、スキの少ない攻め手として活用することが可能になった。

乱入戦前(vs レイレイ)

レイレイ「あら……アナタも、もと人間？おたがい不幸な身の上よね。でもま、しょーがないわ。……？　ちょっと、なに？　その目つきは!?　あ、アタシたち、死んでる方とのおつきあいはエンリョしたいです！」

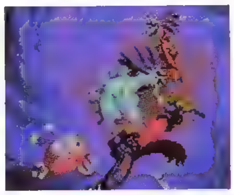
7人目対戦前(vs ジェダ)

ジェダ「ようこそわが『神体』の間へ。この魔界に存在するすべての魂を救うために私は再生した。……何？　オゾム？　知らないな。すでに私の一部となったのだろう。さあ、もう時間がない……君も同化の喜びをあまんじて受けたまえ」

エンディング



ザベル「見ろ、ル・マルタ！　ジェダの魔力があふれ出したぜ！　ギヒャヒャヒャ！　全部俺サマがいただきだァァ！！」



ザベル「うおおおおおおおっ、力がみなぎってきたゼェェ！！　Qゥ〜〜〜極ゥ〜〜〜ハイパァ〜〜ザ〜〜〜ベ〜〜〜……」



ザベル「!?」



チュドオォ―――ン……



ザベル「チッ！　しくじったゼェ！！」

ビクトル＝フォン＝ゲルデンハイム



突進技が使いにくいものに変わったが、前方ダッシュが標準装備されるなどの変更により、機動性は向上している。

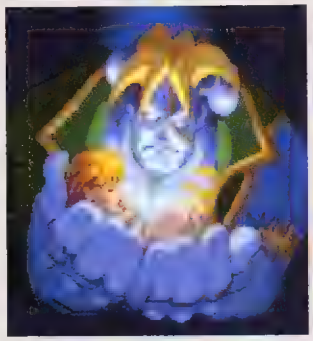
乱入戦前(vs リリス)

リリス「あなたも……大切なものをなくしちゃったのね。でも、それはかえってこないわ。あたしには解るの。だから……あなたもわたしと、あのひとの一部になりましょ……」

7人目対戦前(vs ジェダ)

ジェダ「ようこそわが『神体』の間へ。この魔界に存在するすべての魂を救うために私は再生した。親しい人を失った悲しみも完全同一化ののちにいやされる。君はなんとしあわせ者だろう……この奇跡の救済に役立てるのだよ」

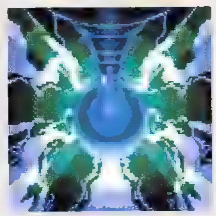
エンディング



やしきに戻ったビクトル。
動かなくなって久しいエミリーを見つめ、さびしさをもてあます。
ビクトルはベッドの前でかんがえる。
1カ月後、あるこたえにたどりつく。



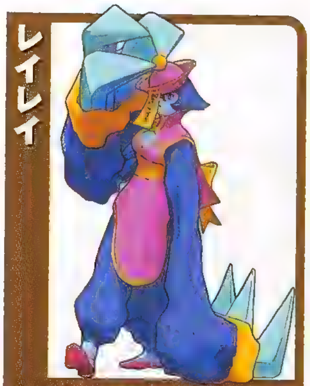
ビクトル「……はかせが　おれ　つくったとき　おれ　カミナリでうごいた。おれ　カミナリより　でんきつよい。おれ　じぶんでカミナリ　おこす。エミリー　うごくなら　おれ　でんき　いらない」



ビクトル「そしたら　おれ……しあわせ。めをさませ……エミリー……！！」



エミリー「……ビクトル……ビクトル……？」
原動力である電気を完全に使い果たし、動かなくなったビクトル。しかしその表情はおだやかだった。



ガードキャンセル対応技が旋風舞になり、守りの面に不安ができたものの、空中ダッシュからの攻めが強力に。

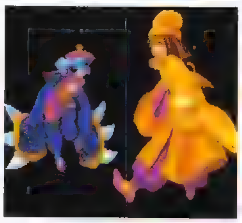
乱入戦前（vs ザベル）

ザベル「ニオウぜェ……俺サマの大好きなニオイ……『死臭』！！　めずらしいじゃネェか……アンタらがここにいるとはなァ。それほどまでにこの俺サマが、いとおしいってワケだな？　OK！　連れてってやるぜェ　もっとスバラCィー地獄によォ！！」

7人目対戦前（vs ジェダ）

ジェダ「ようこそわが『神体』の間へ。この魔界に存在するすべての魂を救うために私は再生した。君たちは本当に幸運だ……もと人間ながら我が一部となれるのだから。なあに、心配は無用……同化の後は、ただ平和と安定を受け入れるだけだ」

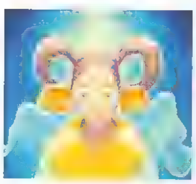
エンディング



レイレイ、リンリン「世界が、消えちゃった……わたしたち、どうなっちゃうの？」
母「レイレイ、リンリン……私の声が聞こえますか……？」



レイレイ、リンリン「あなたは……夢で会った……？」
母「あなた達が行く道はこちらです……さあ、おゆきなさい！」
レイレイ、リンリン「まって！　あなたはいったい誰なんですか！？　……ああっ！！　あなたは……お、お母さ……」



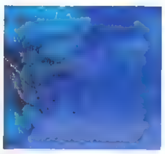
母「……これで……よかったのよ……」
別れのせつな、前世の記おくを全てとりもどした2人。しかしそれも、ほんの一瞬のことだった……。光に包まれ、2人の魂は人間界へと帰ってゆく……。



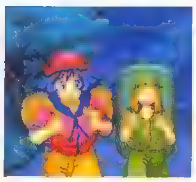
基本技や特殊技の追加・変更により攻めやすくなった。クライムレイザーは出ぎわの全身無敵がなくなっている。

乱入戦前（vs バレッタ）

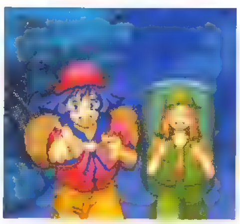
バレッタ「こんにちわ♪　オオカミさん♥　あなたのオクチは、どうしてそんなにおおきいの？　きっと……そーね、殺っちゃった後に引きさきやすいように、カナ？　っつーワケで、ちょいと狩らせてもらうワよン♥」



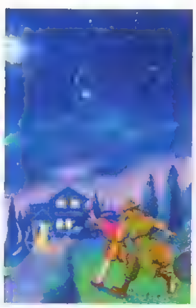
リンリン「あー、やっとここまで来たよー」
レイレイ「ねーおねえちゃん……私たち、いつの間に知らない街で倒れてたんだろ？」



リンリン「あたしだって知りたいよ。何があったのかちっとも思い出せないんだもん」
レイレイ「お金もないからはるばるヒッチハイク……あああおなか減ったぁ……」
リンリン「なんか、ずいぶんヘンな夢を見てたような気もするけど……」
レイレイ「うん、あたしも……あっ！」



レイレイ「見て！　パパとママだ！」
リンリン「ホントだ！」

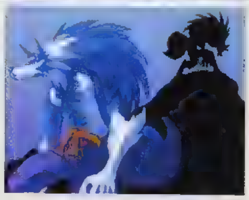


大好きな家族の待つ家に2人は戻ってきた。きっと前世の母も、この平穏を望んでいたに違いない。

7人目対戦前（vs ダークガロン）

ダークガロン「血の呪い……おまえはそんなこたえで自分をごまかせるのか。どうだ？　今のお前の心をうつしたこの姿は？　そろそろ気づいてもいいはずだ。偽りこそ罪なのだと。さあ、断ち切れ……くだらぬ迷いを、『人』へのこだわりを！！」

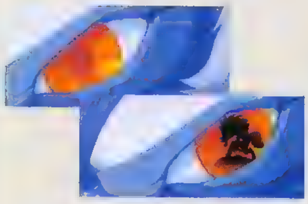
エンディング



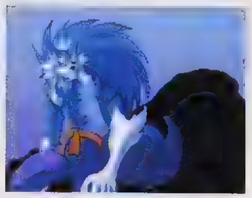
勝利の果て……ガロンはようやく、ずっと彼を見つめていた「眼」に気づいた。
「眼」の主が語りかける。



ダークガロン「そうだ……それでいいのだ」



ダークガロン「そうして戦い続けることがおまえの、おまえである理由。何も悩む必要はない。獣として生きよ。それがこたえだ」
ガロン「……」



ガロン「……すべてはヤツに……俺自身に出会うためだったというのか。……このたぎりは何だ？　あれほどいみきらった獣の血が……俺の中で、燃えている……それを俺は……楽しんでいる……！」



弟「ガロンにーちゃん、遅いね」

弟「……ねえ、ガロンにーちゃん、戻ってくるよね？」
兄「あったりまえだろう、オレたちと約束したじゃないか。拳法教えてくれるって……ガロンにーちゃんはウソつきじゃないよ」

弟「……そーだよね！」





ダークフォースや新技を活用すれば、相手にまとわりつくような闘いかたが可能。サンドスプラッシュは削除された。

乱入戦前（vs モリガン）

モリガン「どう？　元気にしてた？　子ネコちゃん。あたしもあいかわらずよ……それなりに楽しい毎日だわ。だけど今しつこい男につけまわされて、まいってんの。ね……久しぶりに、あたしと遊びましょ……フフッ」

7人目対戦前（vs リリス）

リリス「ウフ……あなたとってもキレイな目をしてるのね。これからもいっぱい楽しいことがあるって信じてる目……。でも……ざんねんね。魔界は、消えちゃうのよ……あたしも、あなたも、みんな……」

エンディング



人間界に戻ったフェリシア。彼女には「新しい夢」がありました。ミュージカルスターとして大成功を収めた彼女、その幸せをみんなに分けてあげたい。MAMAがしてくれたように……。
孤児院「ねこのこはうす」――



子どもたち「シスター！！　ねえシスター！今日の勉強おわったよー！　ねーねー、何か歌って！　歌ってよー！」



フェリシア「そう？　それじゃあ今日のお遊戯の時間は……」



フェリシア「みんなで歌って踊っちゃオー！」
子どもたち「オ――ッ！！」
彼女はミュージカルシスター、いつも明るいキャットウーマン。幸せが世界いっぱいに広がるように、今日もみんなと踊ります。

CHAPTER 5-3
ヴァンパイアセイヴァー



オルバス

カードキャンセル対応技がトリックフィッシュになったのは痛い。相手を行動不能にする技をからめた戦法は健在。

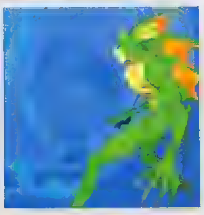
乱入戦前（vs フェリシア）

フェリシア「エヘヘ……あのね、あなたに前からたのみたいことがあったの。あなたって……ヨダレが出ちゃいそうなほど……ダンスが得意そう！　ね、あたしといっしょに踊らない？　きっとダンスパートナーにピッタリって感じよ！」

7人目対戦前（vs ジェダ）

ジェダ「ようこそわが「神体」の間へ。この魔界に存在するすべての魂を救うために私は再生した。……？　なぜそのようににらむ？　こばむ理由など宇宙のどこにもない。君はかしこい……この救済の真意を理解できるはずだよ」

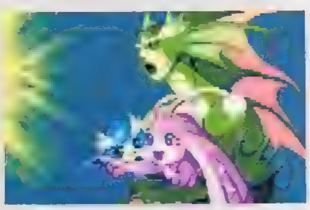
エンディング



オルバス「世界がくずれ、うねっている……もとの海へ、家へ戻れるのか？　!?　あの声は……息子かっ!?」



オルバス「アルバ、無事か！！」
アルバ「パパ！！」
オルバス「？　その子は……？」
アルバ「パパをさがしてるトチュウでトモダチになったコだよ。あのね、リップルっていうの」
オルバス「（……我々と同じ種族なのか？）」



リップル「あっ！　あたしのおうちだー！」
オルバス「こ……これは……!?」



サスカッチ

便利だった必殺技や、即死コンボが削除された。しかし、ダッシュを活用した攻めはまだまだ強力だ。

乱入戦前（vs オルバス）

オルバス「決して疑うわけではないのだが……私の息子アルバを知らないか？　……？……おい、聞こえてるか？　無用な戦いは好まぬ私だが……無視されるのはもっと好まぬ！」

7人目対戦前（vs ジェダ）

ジェダ「ようこそわが「神体」の間へ。この魔界に存在するすべての魂を救うために私は再生した。君の仲間たちは一足先にここへまねかせていただいている。どうだね？　君も永遠に私の魂と同化できるチャンスだよ」

エンディング



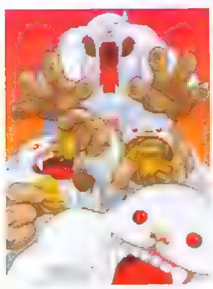
サスカッチ「村の仲間に手ェ出すヤツは容赦しねえゾ！　わかったか！」



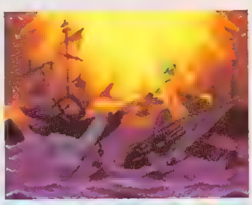
サスカッチ「さーみんな待ってろよ、今すぐ助けてやるからな！」



サスカッチ「フンガ――――ッ!!」



サスカッチ「……!!」
ビッグフットたち「おおサスカッチか、いい所に来た。みんなジェダさんに招待されたんだ。みろ、この山もりバナナ！　おまえも食え、ウマイぞぉ！！　わしらいつまでもここにいていいんだと！　夢のようじゃ！！　しかし、ジェダさんは本当に親切でいい人じゃなあ！！うわはははははははは！！」





魔界の力により閉ざされていた空間、暗黒の海域『サルガッソー』。彼らはそこに住む先住民族であった。これから2つの種族は『海の民』として共存してゆくであろう。



ビシャモン

前作での闘いかたが、ほぼそのまま通用する。新必殺技の絡め魂は、削除された居合い刃と同じ性質を持つ。

乱入戦前（vs ビクトル）

ビクトル「おまえ　たましい　いっぱいもってる。おれ　それ　あつめる。たましい　いっぱい　いる。たましい　あつめないと　エミリー　いきかえらない」

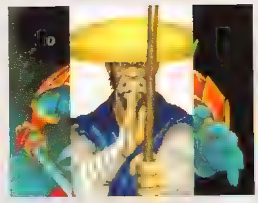
7人目対戦前（vs ジェダ）

ジェダ「ようこそわが「神体」の間へ。この魔界に存在するすべての魂を救うために私は再生した。君のなかで行き場をうしなっている その魂にやすらぎを与えたい。そう……魂の器となってこの私と同化する……すなわち、救われる」

エンディング



ハンニャ「クワァーッハッハッハァ!!　この程度ではものたりぬゥ！　この魔界とやらに有る魂もみな喰らいつくしてくれるわァァ!!」
ビシャモン「……そうはさせぬ!!」



ビシャモン『そんなに我が名がほしければくれてやる……冥土に持ってゆくがいい。だがその前に、おぬしが食らった魂、返してもらうぞ！　迷える魂、解き放たれィィ！　ムンッ!!」



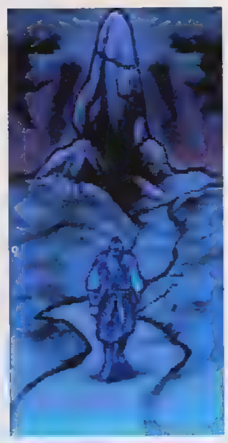
ハンニャ「ウオオオォォッ……!!　に、人間ごときにィ、このワシが……バカなぁぁ……!!」



ビシャモン「……おりん……ようやく決着がついたぞ……」



かつて呪いのヨロイにとりつかれていた男……「ビシャモン」。苦行の末に法力をそなえ、ヨロイを要石に封じることに成功した。

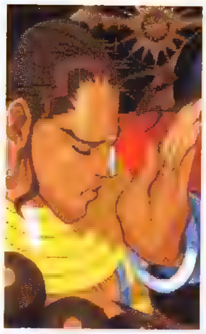


ビシャモン「我が力のすべてをもって、ここに封ずる。願わくば……我が命尽きしのちも、この静けさの続かんことを……」



PS版、SS版のみ

ドノヴァン=バイン



[illegible]、あつかいが難しい。キルシュレッド（刀振す）の途中で、ガード方向が左右逆になる現象はなくなった。

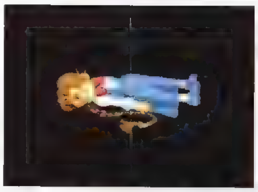
乱入戦前（vs フォボス）

フォボス「〉警告　警告　警告　警告：　〉索敵エリア内　ニ　未知エネルギー　感知：　〉全格納データ　トノ　検索照合　該当データ　存在セズ：　〉タダチニ　目標ヲ　排除スル：」

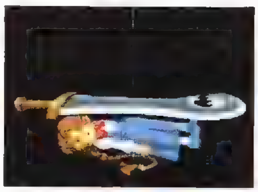
7人目対戦前（vs ジェダ）

ジェダ「ようこそわが「神体」の間へ。君にはまず礼を言わなくてはな。彼女を連れてきてくれた事に。……ん？　彼女が何者かなど教えるまでもない。2分後に君は理解する。この私の一部となってね」

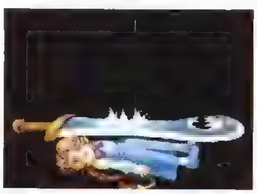
エンディング



ジェダは倒れ、魔次元は消えた。
ドノヴァン「……を……ませ……タ」



ドノヴァン「……目を覚ませ……アニタ」
魔剣ダイレクを通じてアニタの魂に触れていたドノヴァン。ようやく悪夢は覚め、2人は現実世界へと帰還した。
ドノヴァン「アニタ……お前もまた過酷な運命を背負う者なのか」



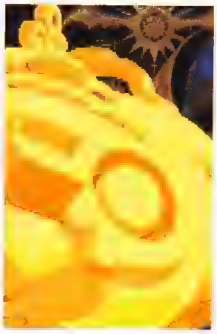
ドノヴァン「ならば……私とゆこう」



ドノヴァン「ダークストーカーズを倒し、すべての闇を払うまで、お前の命……人の血にかけてあずかろう。それからの生き方は……おまえが決めればよい事だ……」

PS版、SS版のみ

フォボス



技が一新されたが、基本技の使い勝手は前作とほぼ同じ。コンフュージョナーが削除され、一発逆転性は失った。

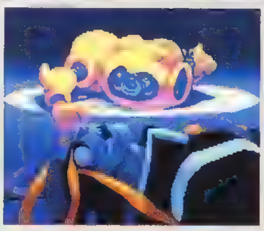
乱入戦前（vs パイロン）

パイロン「ほう……なかなか退屈させない趣向だな。この空間……地球とかいう星にはない意外性がある。創造主たる私に歯向かい、人間ごときを護るとは……。それがいかに非生産的で愚かな選択か、学習するがいい」

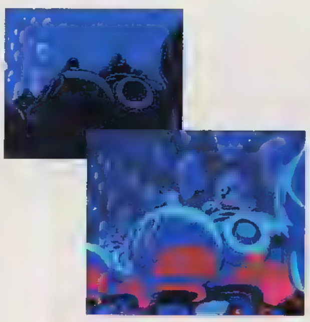
7人目対戦前（vs ジェダ）

ジェダ「ようこそわが「神体」の間へ。面白い……異世界の文明が生んだテクノロジーとやらの産物か。まさに存在そのものが運命を暗示しているではないか。そう……ここでの君の消滅こそが定められたプログラムの終端だ」

エンディング



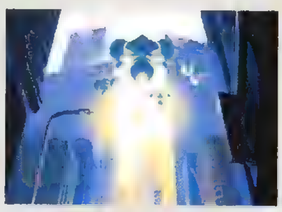
フォボス「〉ダメージレベル　限界値突破：　〉形状維持不能　形状維持不能：　〉命令コード　同型機ニ　転送：　転送中　転送中　転送中　転……」
戦いの末、傷つき壊れたフォボス。



しかし、「少年を守る」という命令コードはまだ持続していた。



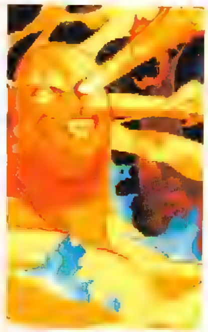
オペレータ「未確認飛行物体、多数飛来！領空内に侵入！」
司令官「なんだ、こいつらは!?」
オペレータ「こちらの兵器が全て使用不能！原因不明です！」



フォボス同型機「〉最大レンジ　デ　サーチ開始：　〉スベテノ　生命体ヲ　敵　ト　保護対象ニ　区分：　〉区分終了ト　同時ニ　敵ニ対シ　総攻撃ヲ　開始：　〉サーチ完了　マデ　アト　3600秒……：」

PS版、SS版のみ

パイロン



技のスキが増えたなど、弱体化が目立つ。PS版では、ダークフォースのタイプでソルスマッシャーのスキが変わる。

乱入戦前（vs ドノヴァン）

ドノヴァン「おまえは……どうやらこの世界の住人ではないな。だが……邪魔するならばお前を倒さねばならぬ。私には使命がある……あの娘をこの悪夢から解き放つ使命が。あの娘と、私の明日のため……許せ！」

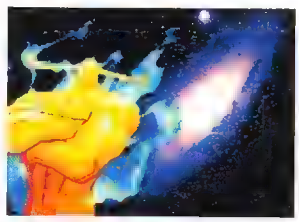
7人目対戦前（vs ジェダ）

ジェダ「ようこそわが「神体」の間へ。結局のところ……支配とは陳腐なプライドを満たす自慰行為。フフフ……落胆することはない。誰も君を責めたりはしないよ。こだわりを捨てればよいのだ。さあ、救済の手に身を委ねたまえ」

エンディング



パイロン「魔界か……。宇宙とは異なるエネルギー法則、時間を超越した空間……。なかなかに興味深い世界だが……まったく残念だ。滅びゆく運命にあらねば我がコレクションに加えたものを。どうやらここで得るものはもう無いようだ……」



パイロン「次は……そうだな、アンドロメダにでも向かうとするか」

CPU専用キャラクター

朧ビシャモン



[illegible]と[illegible]、辻疾風を使用できない点が、ビシャモンとの大きなちがい。独自の技を使いこなせるかがポイント。

乱入戦前（vs ビクトル）

セリフはビシャモンの場合と同じ

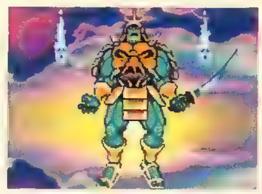
7人目対戦前（vs ジェダ）

セリフはビシャモンの場合と同じ

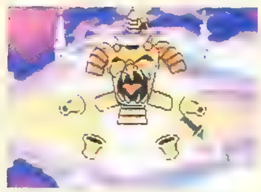
エンディング



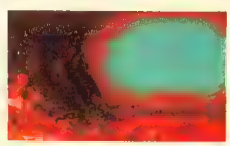
ビシャモン「……思えばあの日から、全ての悪夢が始まった……。ようやくキサマとも別れることができる。さらば……！」



ハンニャ「……」



ハンニャ「グ・オ・オ・ォ・ォォォ……」
とりついていた魂たちが去り、ハンニャはぬけガラと化した。
ビシャモン「これで魔性のものどもも、しばらくは大人しくしていよう。せめて我が命尽きるまでは……2度と過ちはくり返さん」



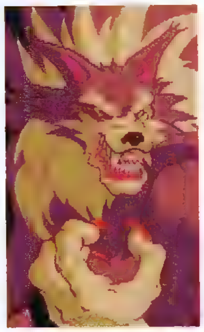
だが、ビシャモンは解っていた。完全な安息などおとずれぬ、と。人の心に闇ある限り、「魔界」はいつでも現れる。



よりおぞましき邪気をまとい、新たな「ハンニャ」となって……。

ダークガロン

隠しキャラクター



ドラゴンキャノンの外見と性能がちがう点をのぞけば、能力はガロンと変わらない。ガロンと同じ感覚で闘える。

乱入戦前(vs バレッタ)

セリフはガロンの場合と同じ

7人目対戦前(vs ガロン)

セリフはガロンの場合と同じ

エンディング

ガロンのエンディングと同じ

マリオネット

PS版の隠しキャラクター



つねに対戦相手と同じキャラクターをあやつる(=かならず同キャラ対戦になる)。マリオネット自身は闘わない。

乱入戦前

(※3)「………………」

※3……登場する敵キャラクターは、特別なテーブルにより決定

7人目対戦前

(※4)「………………」

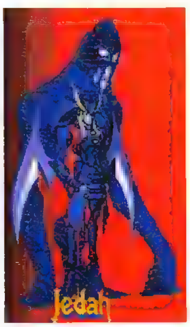
※4……登場する敵キャラクターは、特別なテーブルにより決定

エンディング

シャドウの場合と同じ

シャドウ

隠しキャラクター



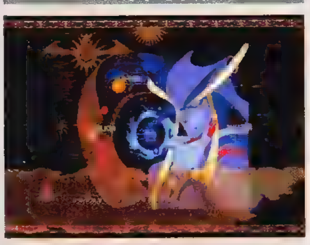
倒した相手へ憑依してつぎの使用キャラクターにする。シャドウ自身ではなく憑依中のキャラクターで闘うわけだ。

乱入戦前

(※1)「………………」

※1……登場する敵キャラクターは、最初にシャドウが憑依していたキャラクターへの乱入キャラクターに準じる

7人目対戦前



(※2)「………………」

※2……登場する敵キャラクターは、最初にシャドウが憑依していたキャラクターの対CPU戦7人目の相手に準じる

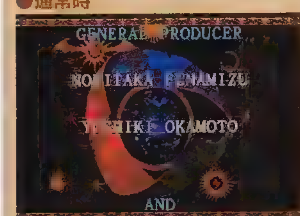
エンディング

エンディングはなし。ただし、スタッフロールが変化する(「スタッフロール」を参照)

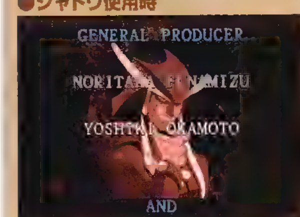
スタッフロール

エンディングのあと、地図のような絵をバックにスタッフロールが流れる(シャドウでクリアした場合は、各キャラクターの顔グラフィックも順に表示されていく)。そのさい、いずれかの攻撃ボタンを押せば、スタッフロールを早送りすることが可能。なお、CPU朧ビシャモンを倒せば、スタッフロールのあとにおまけエンディングが追加される(右を参照)。

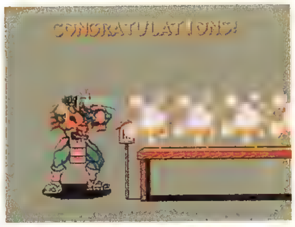
●通常時



●シャドウ使用時



CPU朧ビシャモンを倒したときのおまけエンディング





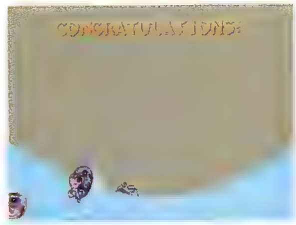
























ヴァンパイア セイヴァー2
THE LORD OF VAMPIRE

発売日●'97年9月
基　板●CP-システムII

STORY
(『ヴァンパイア セイヴァー』と同じ)





『ヴァンパイア セイヴァー』の発売から4ヵ月後、『ヴァンパイア ハンター2』とほぼ同時に登場したのが本作。基本的には、前作『セイヴァー』の別バージョンであるが、登場キャラクターの一部変更に加えて、システムとキャラクターバランスの変更がほどこされているため、前作とは似て非なる闘いが可能になっている。

GAME SYSTEM

●キャラクターの入れかえ

『ハンター』にいたドノヴァン、フォボス、パイロンの3体が復活。そのかわりにガロン(およびダークガロン)、オルバス、サスカッチがはずされている。



▲キャラクターが一部入れかわったのに合わせて、キャラクター選択画面における、各キャラクターの配置も変わっている。

●朧ビシャモンが使用できる

前作のCPU専用キャラクター、朧ビシャモンをプレイヤーが使用可能。

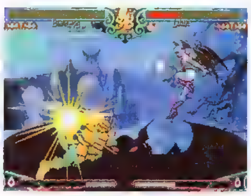
●空中チェーンコンボの使用制限

本作では、空中チェーンコンボはダークフォース使用中にのみ実行できる。

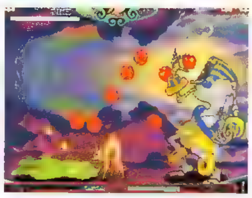
●ダークフォースがリニューアル

本作のダークフォースは、使用時にスペシャルストックゲージのストックを2消費するようになり、その能力も全キャラクターで共通になった。それにともない、前作のダークフォースで得ることができた能力は、削除されたか、EX必殺技という形に変更されている。本作のダークフォースで得られる能力は、つぎのとおり。

Ⓐ相手に与えるダメージがすべて、回復不能なものになる
Ⓑこちらの体力ゲージに回復可能な部分があった場合、超高速で回復していく
Ⓒ必殺技やES技、EX必殺技をガードしても、体力がケズられない(オートガードモード中はケズられてしまう)
Ⓓ空中チェーンコンボが使用できる
Ⓔ特定のEX必殺技の演出や攻撃力が変化(基本的にはパワーアップ)する



◀使用時や終了時にキャラクターがポーズをとらなくなったのも、大きなちがい。



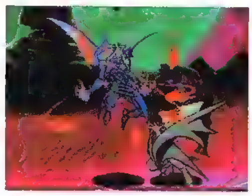
▶ダークフォース中に変化するEX必殺技は、各キャラクターにひとつずつある。

●途中で残り時間が増える

どちらかのキャラクターの体力がゼロになってダウンすると、その時点で残り時間が20カウント増える。

●ダッシュの調整

地上をスベっていく系統のダッシュは、ダッシュ中に攻撃を出すと、止まるとき一瞬だけ硬直するようになった。それに対して、地上から宙に飛ぶ(跳ねる)系統のダッシュの大半は、ダッシュ中に複数の攻撃を出すことが容易になっている。



◀さらに、ジェダとモリガンのダッシュは攻撃を出せるまでの時間が短くなった。

●ガード方向の大幅調整

傾向としては、地面に足がついている状態の技は空中ガードで防げなくなり、ヒザより下を攻撃する技は立ちガードで防げなくなっている。

●対CPU戦

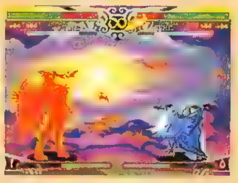
対CPU戦の基本的な流れや分岐の条件は『セイヴァー』と同じだが、以下のような相違点がある。なお、マリオネットを使用した場合の対CPU戦の内容は、シャドウのものとまったく同じだ。

Ⓐ対戦相手の出現テーブルが変わり、6人目はパイロン、7人目はジェダに固定
Ⓑ乱入キャラクターが現れたときのセリフがなくなった
Ⓒエンディングが一新され、全2種類になった(→P.123)

CONSUMER VERSION

プレイステーション版
『ヴァンパイア セイヴァー EXエディション』
■5,800円　■'98年11月5日発売

『セイヴァー』『セイヴァー2』『ハンター2』の3作品をひとつにまとめて移植。キャラクター決定時に、『セイヴァー』タイプか、『セイヴァー2』&『ハンター2』タイプのどちらのゲームシステムを採用するかを選択できる(ガード方向の設定などの細かい部分も、選んだほうのゲームと同じになる)。隠し要素として、『セイヴァー2』『ハンター2』の対CPU戦を遊ぶモードも収録。



◀お互いに異なるシステムで闘うこともできる。

SECRET FEATURE

●朧ビシャモンを使用する

ビシャモンにカーソルを合わせて、スタートボタンを押したままⓅまたはⓀボタンを入力すれば、朧ビシャモンを使うことができる。

●マリオネットを使用する

『?』にカーソルを合わせて、スタートボタンを7回押したのちⓅまたはⓀボタンを入力すれば、マリオネットを使うことができる。

●シャドウを使用する

使用コマンドは『セイヴァー』と同じ。

●ドノヴァンの技の能力チェンジ

スタートボタンを押しながらドノヴァンを選ぶと、キルシュレッド(刀放す)における弱中強の特性(刺した刀の位置を変えるか、変えるならどこへ移動させるか)が変化する。



▲▶弱・キルシュレッド(刀放す)の場合、通常は刀を刺すだけだが、特性チェンジ時は刺した刀を画面左側へ移動させる。

●登場シーンでリリスがしゃべる

リリスを使用中、16分の1の確率で(スタートボタンを押しつづけていた場合はかならず)、登場時にセリフが入る。

●フォボスの女装姿が変化

デミトリのミッドナイトブリスを受けたときのフォボスの女装姿が、16分の1の確率で(ミッドナイトブリスを「⬇➡⬊+弱Ⓟ強Ⓟ同時押し」で出した場合はかならず)、通常とは異なるものになる。

●フォボスの能力チェンジ

スタートボタンを押しながらフォボスを選ぶと、ジャンプ頂点で止まるさいにレバー入力が必要なくなるほか、⬊または⬋でしゃがみ歩行が可能に。

●勝利ポーズを選ぶ

やりかたは『セイヴァー』と同じ。

●対CPU戦で乱入キャラクターと闘う

条件は『セイヴァー』と同じ。

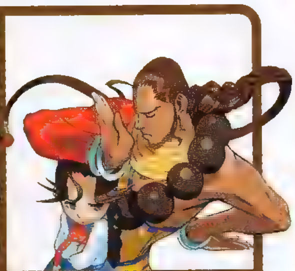
●対CPU戦で朧ビシャモンと闘う

条件は『セイヴァー』と同じ。なお、新たに使えるようになったキャラクターは、以下の技が規定技になっている。

キャラクター	規定技
ドノヴァン	チェンジイモータル
フォボス	ファイナルガーディアンβ
パイロン	コスモディスラプション
朧ビシャモン	とが首さらし
マリオネット	(操作中のキャラクターの規定技)

NEW CHARACTERS

ドノヴァン＝バイン



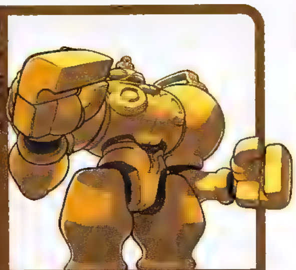
スキの大きい技、使いにくい技が多い。キルシュレッドや、新技のスレイシュレッドの使いこなしが明暗をわける。

隠しキャラクター 朧ビシャモン



ビシャモンとは必殺技がかなり異なる。奇襲技の鬼蹴り、威力の高い居合斬が戦略に組みこみやすい。

フォボス

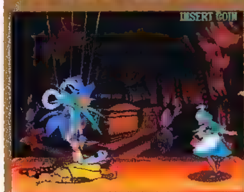


技が一新され、コンフュージョナーはなくなったが、空中での強さは健在。新技レイ オブ ドゥームの強さも光る。

隠しキャラクター マリオネット

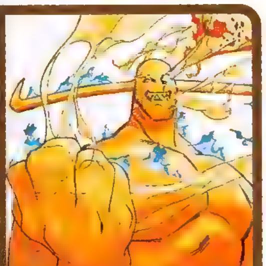


マリオネットを使用中は、「相手と同じキャラクター」で闘うことになる。全員を使いこなす技量が必要だ。



◀対CPU戦で乱入キャラ

パイロン

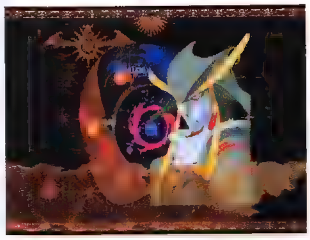


全般的に攻撃力が低く、技のスキも大きめ。弱体化した部分を、いかにES技やEX必殺技でカバーできるかがカギ。

DEMO & ENDING

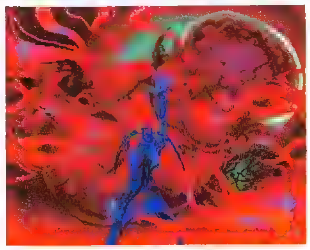
■ジェダ

7人目対戦前（vs ジェダ）



ジェダ「ようこそわが『神体』の間へ。君はなにか大きな間違いをおかしているようだ。その姿は私の幻、魔次元がぐうぜん生んだゴースト。つまり君はここで消えるべき存在なのだよ」

エンディング



戦いの末、最後に残ったジェダの姿。果たしてそれは、幻ではない本当の彼の魂なのか？ともあれ、魔次元は完成し、価値ある魂を受け入れる準備は整った。あとは、完全再生のために必要な『神体』をつくりあげるだけだ。今まさに、魔界にむけて冥王のメッセージが放たれる。
「すべての魂よ、私と同化せよ。それこそが、唯一絶対の救済である」

■ジェダ以外

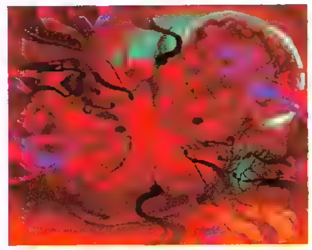
7人目対戦前（vs ジェダ）

ジェダ「ようこそわが『神体』の間へ。完全復活に必要な魔次元も、もうすぐ完成する。君たちはその礎となる資格を得た。ありがたく私の慈悲を受けたまえ……！」

エンディング



冥王ジェダの『救済』の儀式は失敗に終わった。この空間……魔次元もまた、ジェダとともに消えた。



だが……彼の用意した『神体』はまだ原形をとどめていた。遠くない未来……そう、ほんの一眠りの時間さえあれば、今一度冥王は復活をとげるだろう。
彼には使命がある。すべての魂を一つに還し、『魔界』とよばれる世界をこの次元唯一の完全生命と成す使命が。
生命は原始の昔へと戻ろうとする。ひとつだったあの頃へ。その願いが尽きぬ限り、救済者はよみがえる。何度でも……。

Column エンディングの1枚絵の謎

『セイヴァー2』および『ハンター2』が発売されてまもなく、インターネット上にて、エンディングの最後に表示される1枚絵のことが話題になった。通常、『セイヴァー2』のエンディングではバレッタ＆ドノヴァン、『ハンター2』ではレイレイ＆アニタの描かれた1枚絵が表示されるのだが、これがまれに、モリガン＆リリスのグラフィックになることがあったからだ。

じつは、この1枚絵は16分の1の確率……つまりランダムでしか見られないようになっている。『セイヴァー2』における通常の1枚絵と、ウワサの（？）16分の1の確率で見られる1枚絵は、右のとおり。なお、『ハンター2』における通常の1枚絵については、P. 124を参照のこと。

通常に表示されるエンディングの1枚絵



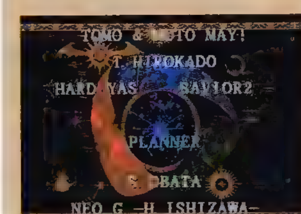
16分の1の確率で表示されるエンディングの1枚絵



スタッフロール

スタッフロールの内容は前作と同じだが、シャドウやマリオネットでクリアしたときの専用スタッフロールにて表示される顔グラフィックは、『セイヴァー2』の登場キャラクターに変わっている。

じつは、ほかにも変更点はあるが、それは“まちがい探し”のレベル。下の写真がそれで、よく見ると「SAVIOR2」の文字が……。



VAMPIRE HUNTER 2

ヴァンパイア ハンター2
DARKSTALKERS' REVENGE

発売日●'97年9月
基　板●CP-システムII

STORY

(「ヴァンパイア セイヴァー」と同じ)





「セイヴァー2」と同時期に発売された本作は、シリーズ2作目「ヴァンパイア ハンター」の続編という位置づけにある。「ハンター」にいたキャラクターたちが、「セイヴァー」と同じ魔次元を舞台に、「セイヴァー2」と共通のシステムで闘うという、ある意味「ヴァンパイア」シリーズの集大成とも言える内容の作品だ。

GAME SYSTEM

●登場キャラクターについて

基本となる登場キャラクターは『ハンター』にいた14体で、『セイヴァー』から加わったジェダ、バレッタ、キュービィ、リリスは登場しない。ちなみに、ダークガロンも使用不能だ。

●朧ビシャモンが使える

『セイヴァー』のCPU専用キャラクターである朧ビシャモンが、『セイヴァー2』同様、『ハンター2』でも使用できる。

●システムは『セイヴァー2』と共通

インパクトダメージゲージやダークフォース、アドバンシングガードなど、各種のシステムの内容は『セイヴァー2』と同じ。ただし、本作と『セイヴァー2』の両方に登場するキャラクターについては、少し相違点がある(Column参照)。



◀相違点があるといっても、それが闘いに影響するのはパイロンだけだろう。

●BGMはキャラクター単位

『セイヴァー2』はステージごとにBGMが異なるが、本作は『ハンター』同様、キャラクターごとにBGMが用意されている。

●対CPU戦

基本的な内容は『セイヴァー2』と同じだが、以下のような相違点が存在する。

Ⓐ敵の出現テーブルが異なり、6人目はフォボス、7人目はパイロンで固定
Ⓑエンディングが異なる

SECRET FEATURE

●『セイヴァー2』と同じ要素

以下の隠し要素は、『セイヴァー2』と同じになっている。

Ⓐ朧ビシャモンを使用する
Ⓑマリオネットを使用する
Ⓒシャドウを使用する
Ⓓドノヴァンの技の能力チェンジ
Ⓔフォボスの女装姿が変化
Ⓕ勝利ポーズを選ぶ
Ⓖ対CPU戦で乱入キャラクターと闘う
Ⓗ対CPU戦で朧ビシャモンと闘う

●フォボスの能力チェンジ

スタートボタンを押しながらフォボスを選ぶと、しゃがみ歩行が不能になり、ジャンプ頂点で止まる方法も変わる。

Column 同じようでちがう2作品

『ハンター2』と『セイヴァー2』は、キャラクターにいくつかの相違点がある。具体例を紹介しよう。

Ⓐアニタが、『ハンター2』ではドノヴァンのそばに、『セイヴァー2』では対戦相手のそばにいる。また、『セイヴァー2』でドノヴァン同士が闘うとき、アニタはひとりしか現れない
Ⓑ『セイヴァー2』のフォボスは、セシルという少年を連れている
Ⓒ『セイヴァー2』のフォボスはしゃがみ歩行ができず、レバーを⬆へ入れなければジャンプ頂点で止まれない
Ⓓパイロンのソルスマッシャーの動作速度は、『ハンター2』のほうが速い

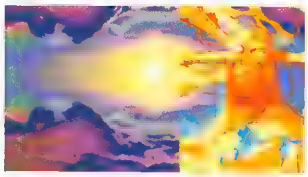
DEMO & ENDING

■パイロン

7人目対戦前(vs パイロン)

パイロン「待っていたよ……パイロン君。ここには不思議な力が満ちている。私と君が2つに分かたれたのもその影響かもしれんな。つまり……この戦いの勝利者こそが自我を受け継ぐというわけだ。さあ、始めよう。どちらが『本物』かを決めるために」

エンディング



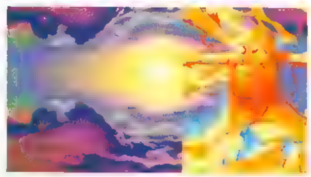
パイロン「わかったかね？　私こそが真の支配者パイロン。宇宙も、この魔界とやらも、すべて私の物となるのが定めだ」
高らかに勝利をうたうパイロン。だが、彼は大きな過失をおかした。復活をとげつつあった、かつての魔界の冥王……『かの者』の目覚めを早めてしまったのだ。
パイロンは気付いていなかった。己の体が、世界と同化し始めたことに。やがて彼の意志は、『すべての魂を救済する』というおおいなる心を持った『かの者』に取り込まれてしまうだろう。そして……本当の勝者は、その時にこそ決まるのだ。

■パイロン以外

7人目対戦前(vs パイロン)

パイロン「君たちも気付いていたかね？　ここは我々の次元と異なる空間だと。だが、みたまえ……凶々しくも輝きを放つこの世界。ここには未知なる『美』がある。我がコレクションにふさわしい。今日は気分がいい……特別に君も加えてさしあげよう」

エンディング



パイロン「この美しさを理解できないとは……愚かな、あまりに愚かな」
パイロンは、徐々に自分の体が弱まってゆくさまを感じていた。そう……パイロンもまたこの空間に捕らえられた時から『かの者』の糧に過ぎなかったのだ。
『かの者』……彼こそは100年にわたる不本意な死への従属から解き放たれた『黒き波動』の主。四散した魂のかけらが今まさに魔界の辺境に収束しつつあった。
君にも聞こえるだろう。闇の奥底から呼びかける『かの者』の声が。

スタッフロール

スタッフロールの内容は『セイヴァー2』と同じだが、BGMと一部の文字が異なる。たとえば、下の写真をよく見てみると、これが『ハンター2』のスタッフロールであることを表す文字が……。



エンディングの1枚絵

通常は下の1枚絵が表示されるが、16分の1の確率で、『セイヴァー2』と同じリリス&モリガンの絵が見られる(→P.123)。



CONSUMER VERSION

プレイステーション版
『ヴァンパイア セイヴァー EXエディション』

■5,800円　■'98年11月5日発売

基本は『セイヴァー』だが、『セイヴァー2』『ハンター2』の要素もすべて移植されている豪華版。

ドリームキャスト版(D-DIRECT専売)
『ヴァンパイア クロニクル for Matching Service』

■4,800円　■2000年8月10日発売

『ヴァンパイア』シリーズの集大成。異なる作品のシステムでの対戦ができる。通信対戦にも対応。

CHAPTER

6

X-MENシリーズ＆VS.シリーズ

X-MEN SERIES & VERSUS SERIES

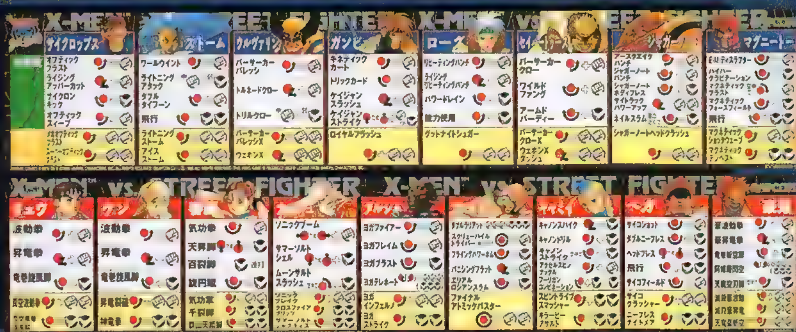
エックス・メン



マーヴル・スーパーヒーローズ



エックス・メンVS.ストリートファイター



マーヴル・スーパーヒーローズVS.ストリートファイター



マーヴルVS.カプコン



マーヴルVS.カプコン2



X-MEN CHILDREN OF THE ATOM

エックス・メン CHILDREN OF THE ATOM

発売日●'94年12月
基　板●CP-システムII

STORY

ミュータントと人間が共存できる世界を作るため、X-MENは日夜悪と戦っていた。一方、人類に絶望したミュータント、マグニートーは、地球の全電磁力を停止させ、その混乱に乗じて全人類の抹殺を画策する。X-MENは彼の暴走を止められるのか!?



アメリカの人気コミック「X-MEN」を題材にした対戦格闘ゲーム。ベクトル理論をはじめ、独自の追撃システム、移動起き上がりなどの意欲的なシステムの数々は、続編である VS. シリーズに継承されただけでなく、以後のカプコンの対戦格闘ゲームに多大な影響を与えた。

GAME SYSTEM

●基本ルール&操作方法

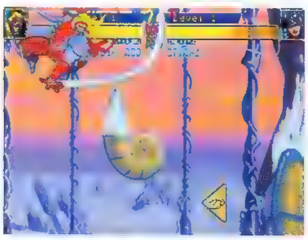
基本的には『ストII』に準拠。ただし、ラウンド開始前から前後に動けるため、相手との間合いをある程度調整できる。

●ベクトル理論

ほかの対戦格闘ゲームとの最大の相違点がこのベクトル理論。本作では、すべての動作に「力の大きさと向き」が設定されている。アッパー系の攻撃は相手を上方向へ吹き飛ばし、ストレート系の攻撃は横方向へ……というように、各技が見たままのヒット効果を持っているわけだ。また、ダッシュ中に攻撃を当てると間合いが開きにくかったり、相手の体重によって吹き飛ぶ度合いが異なるなどの現象も、すべてベクトル理論によるもの。

●スーパージャンプ

⬇⬆またはⓀⓀⓀ同時押しで、約2画面分ほどの高さまで瞬時にジャンプする。スーパージャンプ中は、何度でも技を出せるほか、⬅ or ➡で軌道修正が、⬇で滞空時間の短縮が可能。



▲スーパージャンプすると画面がスクロールし、地上のキャラクターは見えなくなるが、その頭上に目印となるマーク(◁or▷)が表示される。

●あらゆる状況で追撃が可能

本作では、ダウン中や吹き飛び中のキャラクターにも食らい判定が残っているため、それまでのほかの作品では考えられなかった連続技も成立する。

●移動起き上がり

ダウン中にⓅⓅⓅ同時押しで、前方に移動して起き上がる。レバーを⬅に入れておけば、後方移動起き上がりも可能だ。

●オートガードシステム

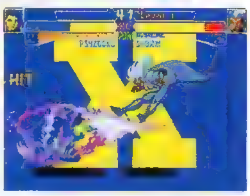
対戦格闘初のオートガードシステム。キャラクターを決定後、AUTOMATICモードとMANUALモードのどちらでプレイするかを選択できる。

●キャラクター特性

各キャラクターが持つ特殊能力。空中を自在に移動できる「飛行」や、飛び道具によるケズリを無効化する「レーザー耐性」など、その効果はさまざま。



◀オートガード中は、たとえ基本技でもガードするとき体力をケズられてしまう。



▶ハイパーXはいずれもハデなものばかりだが、総じて攻撃前後のスキが大きい。

●キャンセル

おもなキャンセルは以下のふたつ。

Ⓐチェーンコンボ……基本技or特殊技を別の基本技or特殊技でキャンセルする。弱→中or強の2ボタンチェーン、弱→中→強の3ボタンチェーン、弱Ⓟ→弱Ⓚ→中Ⓟ→中Ⓚ→強Ⓟ→強Ⓚの6ボタンチェーン、Ⓟ→Ⓚチェーン、Ⓚ→Ⓟチェーンの全5種類。

Ⓑ必殺技キャンセル……すべての基本技&特殊技は必殺技でキャンセルできる。直前に出した技の動作中なら、どんなタイミングでも実行可能。

●Xパワーゲージ

体力ゲージの下にあるのがXパワーゲージ。初期値はレベル1だが、タメるにしたがってレベル2→レベルMAXと増加していく。レベルに応じて以下のⒶ～Ⓒのような特殊な技が使用可能になる。

Ⓐ受け身&投げ返し(レベル2以上で使用可能)……前者は相手の投げから脱出、後者は脱出後、投げを仕掛ける。

ⒷXパワー(レベル2以上で使用可能)……スピードアップや分身などの攻撃補助、飛行やスーパーアーマーなどの防御補助の2種類に大別できる。

Ⓒハイパ－X(レベルMAXで使用可能)……圧倒的な攻撃力を持つ必殺技。ガード硬直をキャンセルして出すことも可能。

●対CPU戦

対CPU戦の内容は、下の図のとおり。

■対CPU戦の流れ(同キャラ対戦:なし)

vs 1～5人目 → vs 6人目(条件を満たせば → vs 豪鬼 → vs 7人目)
vs 7人目(ジャガーノート)
vs 8人目(マグニートー)
(CPU専用キャラクターふたりと対戦)
エンディング

CONSUMER VERSION

サターン版『エックス・メン』

■5,800円　■'95年11月22日発売

完全移植と言っていいデキばえ。アーケードモードと、対戦専用のVSモードのほか、CPUキャラクターとの勝ち抜き戦を行なうサバイバルモード、最大5対5の団体戦が可能なグループバトルモードを収録している。



▲VSモードでは、ジャガーノートで対戦が楽しめる(最終ボスのマグニートーは使用不可)。

SECRET FEATURE

●豪鬼使用コマンド

1P側と2P側でコマンドが異なる。1P側の場合は、まずはスパイラル(2P側の場合はストーム)にカーソルを合わせて1秒待つ。その後、下の図のようにカーソルを移動させ、最終的にはシルバーサムライ(2P側の場合はスパイラル)にカーソルを合わせる。さらに、そこで1秒待ったのち、弱Ⓚ+強Ⓟ+強Ⓚ同時押しで決定すればいい。

■1P側



■2P側



※Ⓢはスタート、Ⓖはゴールを意味する
※カーソルをアイスマンに合わせた状態で⬅を入力すると、センチネルへ移動する

●CPU豪鬼乱入

対CPU戦で6人目と対戦する前までに、右記のⒶ～Ⓔの条件をすべて満たしているとCPU豪鬼が乱入してくる。

ⒶMANUALモードを選択した
Ⓑすべてのラウンドでファーストアタックを獲得した
Ⓒ全ラウンドの半分以上を、ハイパーXでフィニッシュした
Ⓓ使用キャラクターの規定数(下表参照)以上のコンボを成立させた

使用キャラクター	規定コンボ数
ウルヴァリン	8
サイロック、オメガレッド、センチネル	10
サイクロップス	17
ストーム	25
アイスマン	50
コロッサス	3
スパイラル	21
シルバーサムライ	28

Ⓔ対CPU戦で1ラウンドも取られていない(コンティニュー不可)、または対2P戦で13連勝以上した(この場合のみ、ファーストアタックは、全ラウンドの半分以上獲得していればOK)

ウルヴァリン



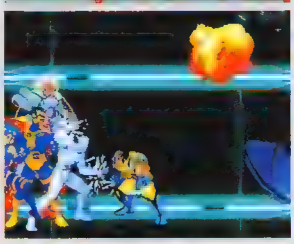
驚異的なスピードを誇る。スキの小さい基本技&必殺技を使ったラッシュは、相手に反撃のスキを与えない。

エンディング



ウルヴァリン「王様ごっこもこれまでだ！おとなしくあきらめな！！」
マグニートー「みごとだウルヴァリン！　貴様が私の同志なら、人類をほろぼすこともできたであろうに……」
ウルヴァリン「寝ごとは寝てからいえ！」
マグニートー「ここはもうダメだ、脱出しろ！」

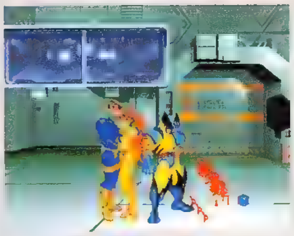




コロッサス「ウルヴァリン！　ぶじだったか！」
ウルヴァリン「あたりまえだ、こんなことで死んでたまるか！　行くぞ！」



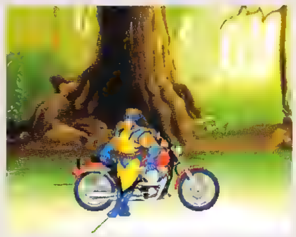
ウルヴァリン「バカが、死に急ぎやがって……」
アイスマン「えっ、なんのはなしだい？」
ウルヴァリン「なんでもねえよ」



ジーン・グレイ「お帰りなさい！」
サイクロップス「ジーン……」
ジーン・グレイ「ぶじでよかった。心配したのよ！」



ウルヴァリン「あばよ、お二人さん……まあ、仲よくやってくれや」



ウルヴァリン「何だか、むしょうに闘いたい気分だぜ……」



ウルヴァリン「よう、サムライ！　相かわらずヤクザぐらしかい？　俺が足をあらわせてやるぜ！」
シルバーサムライ「だまれ！！　わがヤシダ家の再興を邪魔だてする気か？　許さぬぞ！」





ウルヴァリン「やっぱり俺は一匹オオカミだ……。こうやって闘ってるのがおにあいなのさ！」

サイロック



すばやい動きと2段ジャンプを活かしたヒット&アウェイ戦法が得意。飛び道具を持つので、遠距離でも闘える。

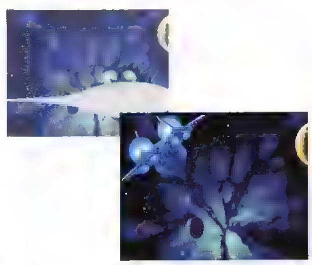
エンディング



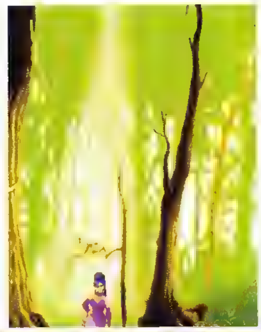
サイロック「降伏しなさいマグニートー！ここはそろそろ爆発するわよ！」
マグニートー「さすがだなX-MEN……これならミュータントの未来をまかせることができる……」
サイロック「なんですって？」
マグニートー「行け。あとはたのんだぞ！！」



アイスマン「よかった、ぶじだったのか、サイロック！」
サイロック「ええ、急ぎましょう！　もうすぐ爆発するわよ！」



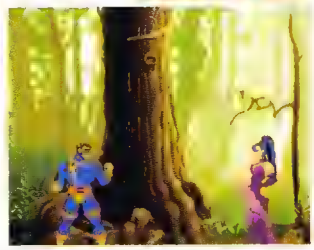
サイロック「復讐は、なにもうみださない。ミュータントかどうかと、悪人かどうかはかんけいない。そんなかんたんなことが、マグニートーにはわからなかったのね……」
ストーム「悲しみと怒りが、かれの心をくもらせてしまったのよ」
サイロック「それにしても……」
ウルヴァリン「なんだ？」
サイロック「さいきん戦いばかりだったからカメラのフラッシュがなつかしくなっちゃったわ！」





サイロック「ひさしぶりにドレスをきてカメラの前に立っていると……。最高の気分ね！」





サイロック「邪魔しないでちょうだい！」
サイクロップス「君こそ、いったい何をしているんだ？」
サイロック「うるさいわね！」



サイロック「きょうのデンジャールームはあたしが先に許可を取ったのよ」
サイクロップス「そりゃあ、しつれい……」

サイクロップス



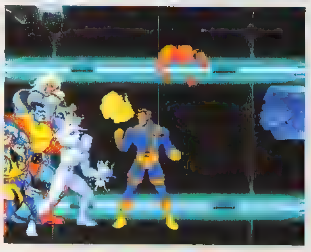
遠距離では強Ⓟ攻撃やオプティックブラストを、近距離では特殊技やしゃがみ投げを活かして闘う、万能タイプ。

エンディング

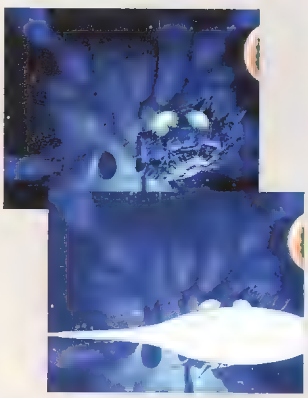


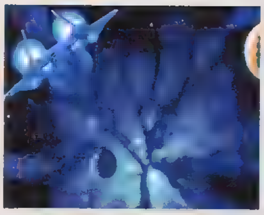
マグニートー「後悔するぞ、サイクロップス！　貴様はみずからミュータントの未来をとざしたのだ！」
サイクロップス「まだそんなことを……爆発する、脱出するぞ！」
マグニートー「貴様たちだけで行け。我々は虎だ。羊にはなれぬのだ……生きかたも、死にかたもな」





サイクロップス「みんな、ぶじだったか！」
サイロック「あなたもね、サイクロップス！」
ウルヴァリン「ゴチャゴチャいってねえで、行くぜ！！」





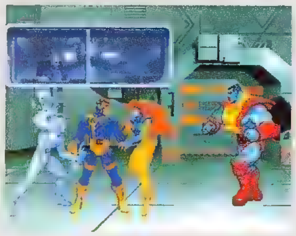
サイクロップス「これで、ミュータントと人類の未来を阻む陰謀を、とりあえずひとつは防いだ、ということか」
アイスマン「ホッとひといきってところかな？」
サイクロップス「いや、ゆだんはできない。X-MENの任務はこれからだ。あらたな悪にそなえて、つねに訓練を続けなければ！」
ウルヴァリン「ケッ！　俺たちゃガキじゃねえ！　えんぜつはやめな！」



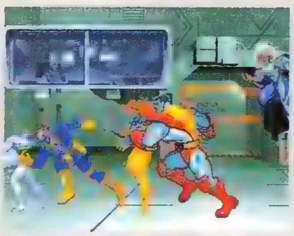
ジーン・グレイ「お帰りなさい！」



サイクロップス「ジーン……」
ジーン・グレイ「ぶじで良かった、心配したのよ！」
アイスマン「お熱いねえ！　見てるだけで、俺のほうが溶けちまいそうだぜ！」



コロッサス「たいへんだ！　オメガレッドが暴れている！」



サイクロップス「よし、行くぞ！」

ストーム



スキの少ない飛び道具と、相手を一気に気絶へ追いこむ連続技が武器。空中で8方向にダッシュすることができる。

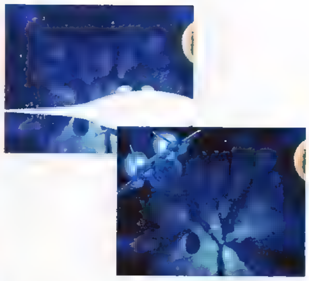
エンディング



マグニートー「ミュータントと人類がともに生きる未来だと？　それはゆめだ。愚か者のタワゴトだ！」
ストーム「ゆめをすてた者に未来がかえられると思うの？」
マグニートー「よかろう、貴様らのゆめに未来をゆだねよう。私は同士たちとともに、ここに残る」
ストーム「マグニートー！　だめよ、爆発するわ！」
マグニートー「行くがよい。幸運をいのるぞ」



ストーム「よかった。みんなぶじだったのね！」
コロッサス「おかげさまでね」
サイクロップス「急げ、時間がないぞ！」



サイロック「マグニートーはどうなったの？」
ストーム「だめだったわ。かわいそうに……血と暴力がかれの人生を狂わせてしまったのね」
サイクロップス「同情してはいられない。奴は、もっとおおくの人生を狂わせてきたんだ」
ストーム「そうね……」



サイクロップス「ストーム！　センチネルの大軍団があらわれた！　君のちかくの一機をたのむ。我々は、ほかのヤツをたたく！」
ストーム「わかったわ。みんな、気をつけてね！」

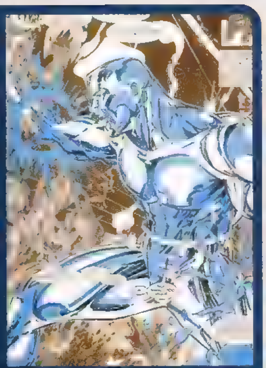




フォージ「ストーム、ぶじか？」
ストーム「ええ。みんなのところに急ぎましょう！　ねえ、フォージ」
フォージ「何だい？」
ストーム「来てくれてありがとう。うれしかった……」



アイスマン



飛び道具によるケズリを無効化する能力を持つ。ハイパーXは汎用性が高く、さまざまな局面で利用可能。

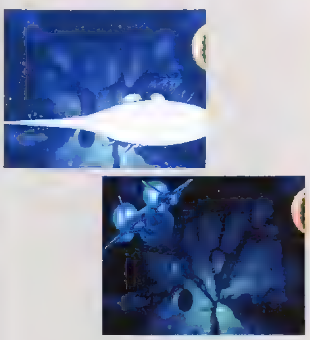
エンディング



マグニートー「愚かな！　ミュータントの支配する素晴らしい未来を、貴様は打ちくだいたのだぞ!?」
アイスマン「地上にミュータントだけなら幸せになれるってのか？　バカいうなよ！！」
マグニートー「ここはもう爆発する。行け、これ以上ミュータントを死なせたくはない！」
アイスマン「おいおい、あんたらはどーすんだ???」



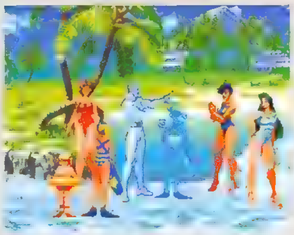
アイスマン「なんだ、みんな無キズかい？　けっこうしぶといね！」
ウルヴァリン「しぶとくて悪かったな」
サイクロップス「はなしは後だ、行くぞ！」



アイスマン「なんか、悲しいよな……マグニートーも俺たちと同じように……。ミュータントが幸せになれる未来をつくろうとしてたのに……。たちばの違いで、こんなことになっちまうなんて」
コロッサス「さっきからひとりでなにをいってるんだい？」
アイスマン「いや、帰ったらいっちょサーフィンに行きたいなー、なんてね」
ストーム「あいかわらずねえ」



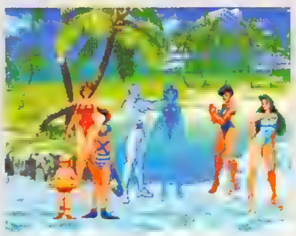
アイスマン「いいかい、今から氷でいろんなものをつくるからよく見ててくれよ！」



女の子A「へぇー、けっこうやるわね」
アイスマン「まだまだ、俺の実力はこんなもんじゃないよ！」



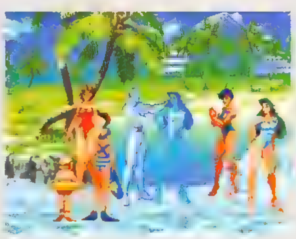
女の子B「キャー、こわーい！」
アイスマン「ダイジョーブ、このアイスマンがついてるさ！」



女の子B「もう！　どうして私じゃないの？」
アイスマン「ウォーミングアップだよ。君のはこれからさ！」



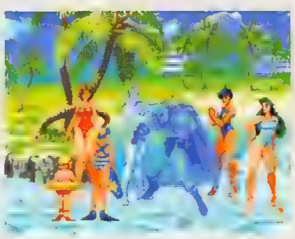
女の子B「キャー、こわーい！」
アイスマン「ダイジョーブ、このアイスマンがついてるさ！」



女の子B「もう！　どうして私じゃないの？」
アイスマン「ウォーミングアップだよ。君のはこれからさ！」

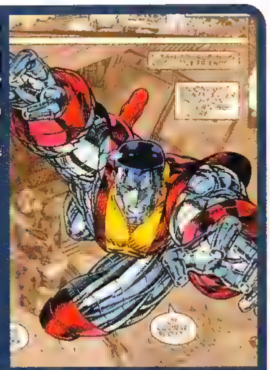


女の子B「これ、私？　スッゴーイ、ソックリィー！」
アイスマン「まあね、ざっとこんなもんさ」



女の子B「キャー、こわーい！」
アイスマン「ダイジョーブ、このアイスマンがついてるさ！」

コロッサス



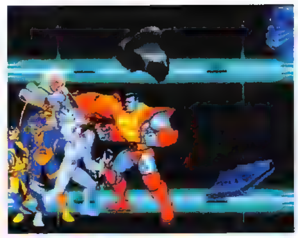
圧倒的な攻撃力を誇るパワーファイター。必殺技だけでなく、基本技でも相手の体力をケズることができる。

エンディング

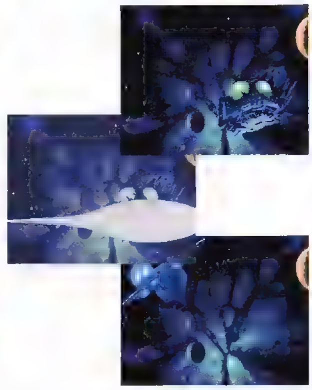


マグニートー「人類にまもる値打ちなどない！　人間に家族を殺されたお前にはよくわかってるはずだ！」
コロッサス「な、なぜそのことを……？」
マグニートー「我とともに戦え。二度とそのような悲劇をおこさぬために！」
コロッサス「僕の両親は、貴様みたいな奴に殺されたんだ！」
マグニートー「では、はなすことはもうなにもない。行け！！」

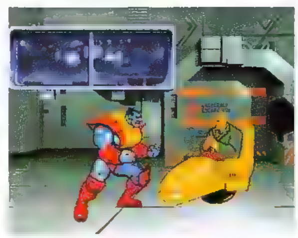




コロッサス「よかった。みんなぶじだったのか！」
ストーム「ええ、急ぎましょう。時間がないわ！」

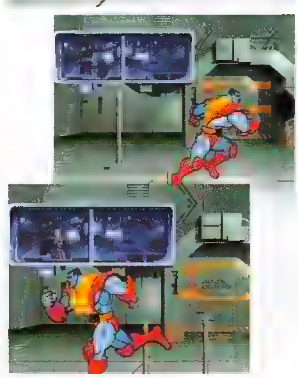


コロッサス「死んだ父さんとかあさんは、ロシアの大地と人々を、心から愛していた……。復讐のために人類と戦ったりしたら、二人ともきっと……悲しむはずさ」



コロッサス「僕は強くなりたいんです。強くなって、みんなをまもりたい。もう、これ以上なにも失いたくないから……」
プロフェッサーX「ああ……それではじめようか、コロッサス」





プロフェッサーX「かわいそうなコロッサス。両親を失った悲しみはふかいだろう……。だが、わすれないでほしい。ここにも家族がいることを。われわれX-MENが……」

スパイラル



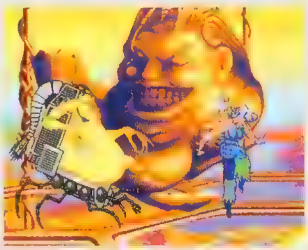
6本の剣をまとうダンシングソードと、それによるケンセイが最大の武器。Xパワーを使ったカクラン戦法も強力だ。

エンディング



マグニートー「なぜだ？　なぜ裏切った？」
スパイラル「アタシはね、異次元テレビのスタッフなの。いいアクションがとれたわ。アンタはもう、ようなしよ！」
マグニートー「むう、我が命運もこれまでか？　ミュータントをまもるために人類を倒す我が戦いも……！」
スパイラル「そーよ、アンタはここで死んじゃうの！！」
マグニートー「まだ死なん！　ミュータントの未来のため、我は死ねぬのだ！」
スパイラル「あーかわいそう。でもやっぱり死ぬんだわ！　キャハハハハ！！」





モジョー「アラ、おそかったわねスパイラルちゃん！　どう、今回のしごとは？　たのしかった？」
スパイラル「ええ、あーいうマジメなヒトたちが死ぬところは、いつ見ても笑えるわぁ！」
モジョー「テレビのほうも、大人気まちがいなしョ！」
スパイラル「でもね、アタイ、もっと人気の出そうなコト、思いついちゃった……」
モジョー「何なの、それは？」
スパイラル「それはね……地球人類の滅びるトコロよ！」
モジョー「それは、確かにおもしろそうネ！」
スパイラル「でしょー？　あそこにはヘンなスーパーヒーローとかも、まだまだいっぱいいるのよー！」
モジョー「ではさっそくプランをねるとしましょ！」
スパイラル「うふふふふ……これからも、たのしめそうねー！」

オメガレッド



脅威的な追撃能力を備えたキャラクター。とくに投げからの追撃は相手を一気にKOするほどの破壊力を秘めている。

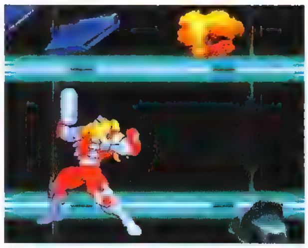
エンディング



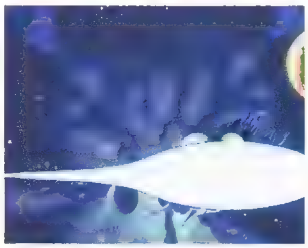
マグニートー「なぜだオメガレッド！　貴様もミュータントの未来のために戦うのではなかったのか!?」
オメガレッド「俺はとっくに死んだ人間だ……未来なんか……しったこっちゃない……。カーボナディウム・シンセサイザーというキカイのことを……しっているか？」
マグニートー「しっていても、いうとおもうか？」
オメガレッド「そうか……そうだな……なら、勝手に死ね」



オメガレッド「おお、あれは……」



オメガレッド「これは、カーボナディウム・シンセサイザーだあああああああああっ！！」



オメガレッド「これだ、これさえあれば、俺は……」



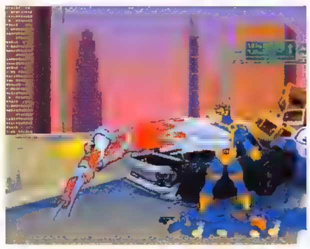
オメガレッド「俺は……好きな時に好きなだけ……殺すことができる……！！！」



オメガレッド「……死ね……一人残らず死ね……！　……何だ？」



サイクロップス「そこまでだ、オメガレッド！」
オメガレッド「死にたい奴は来い……だれでも……殺してやる！！」



Column

知る人ぞ知る空中連続技「ブラックコンボ」

キミは「ブラックコンボ」というものを知っているだろうか？　これは『X-MEN』開発スタッフのひとり・ブラック氏が愛用していた連続技のことで、吹き飛び効果を持つ基本技を当ててスーパージャンプで追撃する、というマニアックな空中コンボだ。実用性より見た目の美しさを重視したこの連続技は、あまりの華麗さのため（？）、次回作の『マーヴル・スーパーヒーローズ』では、エリアルレイヴとして正式にシステムに組みこまれた（発表当初、エリアルレイヴはブラックコンボという名称だった）。ブラック氏はエリアルレイヴの創始者だったのだ。



▲難易度が高いわりには与えるダメージがイマイチという趣味の連続技。

シルバーサムライ



日本刀を使って闘うため、リーチが長く、攻撃判定も大きい。基本技にも相手の体力をケズる能力がある。

エンディング



マグニートー「なぜだ？　なぜ裏切った？」
シルバーサムライ「許せマグニートー殿！　わがヤシダ家再興のため、貴殿のお命、もらいうける！」
マグニートー「おしい……その力を、なぜしいたげられたミュータントを助けるためにつかわぬのだ！」
シルバーサムライ「それがしの命、ヤシダのお家のためにある！　ごめん！！」



シルバーサムライ「あっぱれなさいごだ。さすがは磁力の支配者マグニートー殿！！」



シルバーサムライ「今より、ヤシダ家の再興にのりだす！　ヤシダを再び最大のヤクザ帝国にするのだ！」



シルバーサムライ「そうれ、望むままにとれ。そして望むままに働くがよい！」



ウルヴァリン「よう、サムライ！　相かわらずヤクザぐらしかい？　俺が足をあらわせてやるぜ！」
シルバーサムライ「だまれ！！　我がヤシダ家の再興を邪魔だてする気か？　許さぬぞ！」





シルバーサムライ「思い知ったか！　ヤシダ家の行く手を阻む者は、みな同じ道をたどるものと知れ！」

センチネル

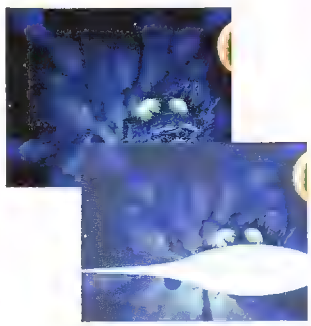


攻撃力が高く、簡単な連続技でも一気に相手の体力を奪える。体重が重いため、連続技を食らいにくいのも利点。

エンディング



マグニートー「むう、薄汚れたロボットめが！　我は負けられぬ！　ミュータントの未来のために……！」
センチネル「TARGET：MAGNETO ENERGY　テイカ。ホカク　カイシ」
マグニートー「貴様らの手になぞおちるものか！ ここはもう爆発する、貴様らも道づれだ！」
センチネル「キケン　ヲ　カクニン。ホカクチュウシ。リダツ　スル」

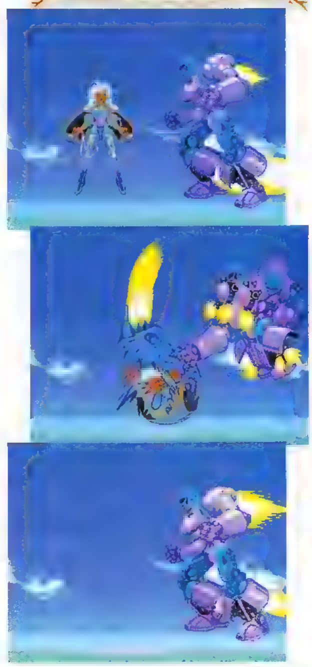


センチネル「TARGET：MAGNETO　シボウト　スイテイ。シタイ　カクニン　ハ　コンナン。コレヨリ　キカン　スル」



センチネル「ヨテイ　ドオリ　SENTINEL UNIT　セイゾウ　シュウリョウ。コレヨリ　スベテ　ノ　MUTANT　ヲ　ハイジョ　スル。ゼンキ　ハッシン　セヨ」





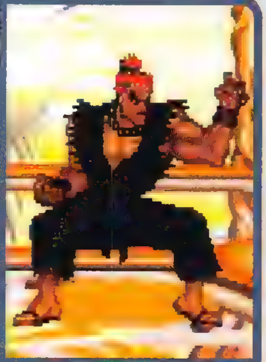
センチネル「MUTANT　ノ　ハイジョ　ハ　カンリョウ　シタ」



センチネル「シカシ　MUTANT　ノ　ハッセイ　ヲ　カンゼン　ニ　カンシ　スル　タメニハ　MUTANT　ノ　モトデアル　ジンルイ　ヲ　カンリ　スル　コト　ガ　ヒツヨウ　ダ。コレヨリ　ジンルイ　シハイ　ヲ　カイシ　スル」

隠し
キャラクター

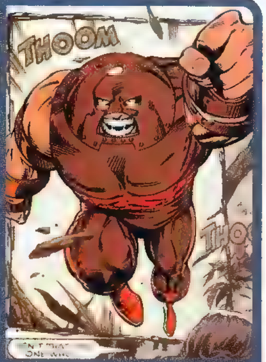
豪鬼



必殺技はいずれも強力だが、攻撃後のスキが大きく、使いどころが難しい。斬空波動拳の使いかたがカギ。

CPU専用キャラクター
（SS版のみ使用可能※）

ジャガーノート

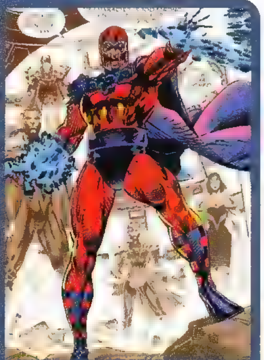


高い攻撃力&防御力を持つ巨漢。つねにスーパーアーマー状態にあるため、攻撃を食らいながら行動できる。

※……VSモードのみ

CPU専用
キャラクター

マグニートー



スキが小さい5種類の飛び道具を持つ。Xパワーのフォースフィールドは、すべての攻撃を無効化することが可能。

エンディング







豪鬼「その程度か……くだらん!!」

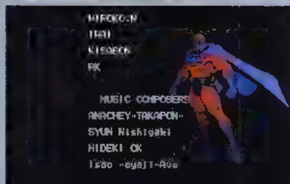


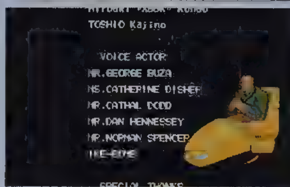
スタッフロール

本作でスタッフロールが流れるのは1コインクリア時のみ。コンティニューをしている場合は、各キャラクターのエンディング後、すぐにゲームオーバー画面に移行する。スタッフロールでは、まずX-MENのメンバー6名が登場し、画面外へ消えたあと、X-MENと敵対していた4名、そしてジャガーノート→マグニートーの順に、現れては画面外へと消えていく。また、最後にはX-MENの創立者であるプロフェッサーXも登場。なお、CPU豪鬼に乱入されていても、スタッフロールが変化することはない。



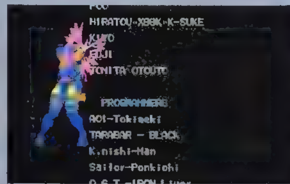


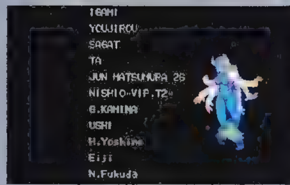


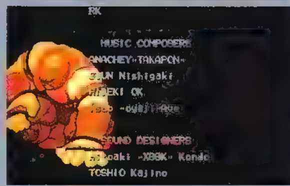


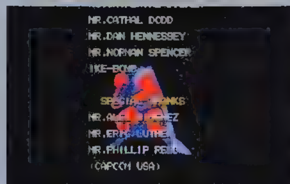
豪鬼専用スタッフロール

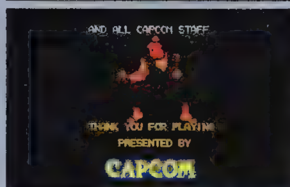
豪鬼を使用してクリアすると、スタッフロール時に、そのプレイで対戦した順にCPUキャラクターの気絶時のグラフィックが下からせり上がってくる（ただし、シルバーサムライだけは表示されないことがある）。そして最後に豪鬼が中段にかまえている姿が表示されたのち、ゲームオーバー画面へ移行。











Column 本作におけるバージョンのちがい

本作には、マイナーチェンジがほどこされたバージョンアップ版が存在する。ゲームセンターに出荷されている基板のほとんどは、このバージョンアップ版のほうだ。そのため、初期バージョンの存在は知っていても、具体的なちがいを正確に把握している人は意外と少ないだろう。ここでは、そんなバージョンのちがいにスポットを当ててみた。

●バージョンは3種類

出荷されたのはVer.1.00(=初期バージョン)、Ver.2.00、Ver.3.00の3種類。どのバージョンかは、タイトル画面を見れば確認できる（右の写真参照）。出荷数がもっとも多いのがVer.3.00で、逆に日本での出荷はほとんどなかったと思われるのがVer.2.00だ。初期バージョンは、基板の入れかえがあまり行なわれないゲームセンターなどで、見かけることができた。

●ストームvsセンチネルの再調整

ストームが前進しながら立ち弱Ⓚを出しているだけで、センチネルは何もできなかったが、Ver.3.00ではこれが改善された。

●勝利ポーズキャンセルがお遊びに

本作では、勝利ポーズをキャンセルして相手に攻撃を加えられるというシステムが存在するが、Ver.1.00と2.00の場合、その間もピヨリ値がふつうに蓄積されていったため、攻撃を当てるほど、つぎのラウンドで相手が気絶しやすくなった。ときには相手が気絶したまま、つぎのラウンドに突入ということもあったのだ。Ver.3.00では、勝利後にピヨリ値が蓄積されるシステムは削除されている。



▲ロゴの右下にVer.3.00の文字が。本文の要素以外にも細かい部分が調整されている。

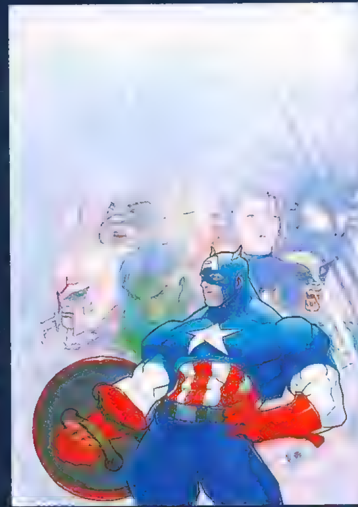
MARVEL SUPER HEROES™

マーヴル・スーパーヒーローズ

発売日●'95年11月
基　板●CP-システムⅡ

STORY

死の女神・デスの手によって復活したサノスは、6つの秘石「インフィニティ・ジェム」を手に入れ、全宇宙の殲滅をもくろむ。かつてない宇宙の危機に気づいた全米のスーパーヒーローたちは、サノスの野望を阻止すべく、彼が待ち受ける宮殿を目指すが……



前作にあたる「X-MEN」の自由度の高さを受け継ぎつつ、システムまわりがより洗練された。原作の「ジ・インフィニティ・ガントレット」に登場する"ジェム"をゲームシステムに組みこむことで、戦略性の高い対2P戦を実現したほか、追いうち連続技の進化形態と言える「エリアルレイヴ」が初登場した作品でもある。

GAME SYSTEM

●使用キャラクターの変化

タイトルが「マーヴル・スーパーヒーローズ」に変わり、使用キャラクターも大幅に入れかわった。前作から残っているのはウルヴァリン、サイロック、ジャガーノート、マグニートーの4人。あとはすべて、「マーヴル・コミック」に登場する、X-MEN以外のヒーローたちだ。

●ダウン回避

前作の移動起き上がりにかわる新システム。吹き飛んでいるあいだ（着地する前）に⬅↙⬇+Ⓟを入力すると、着地と同時に前転し、一定距離を進んでから立ち上がる。動作開始から起き上がるまで完全無敵になるほか、前転中は相手をすり抜けるため、近い間合いで行なえば、相手の背後へまわりこむことも可能だ。

●エリアルレイヴ

厳密には、お互いが空中にいる状態で3ヒット以上の連続技をキメること（投げ技&必殺技は含まれず、基本技のみで3ヒット以上させる必要がある）。ただし、エリアル開始技で相手を上空へ吹き飛ばし、スーパージャンプで接近、空中チェーンコンボをキメたのち、エリアル終了技で相手を地面にたたきつける……この一連の動作をエリアルレイヴと呼ぶことも多い。以下のⒶ〜Ⓓは、エリアルレイヴの専門的な用語を解説したものだ。

Ⓐエリアル開始技……上吹き飛びのヒット効果を持つ技。各キャラクターの中or強の基本技のうち、1〜3種類はかならずエリアル開始技になっている。攻撃ヒット時にレバーを⬆に入力するだけでスーパージャンプへ移行できるのも特徴（ふだんは⬇⬆orⓀⓀⓀ）。

Ⓑ空中コンボ……スーパージャンプ中は、どのキャラクターも6ボタンチェーンが実行できるため、エリアルレイヴの流れは「エリアル開始技→弱Ⓟ→弱Ⓚ→中Ⓟ→中Ⓚ→エリアル終了技」が基本となる。

Ⓒエリアル終了技……エリアルレイヴ中に使うと、ヒット効果がたたきつけダウンになる技。ブラックハートのジャンプ中Ⓚと、そのほかのキャラクターの強攻撃がこれに該当する。

Ⓓリミッター状態……エリアル終了技を当てたあとは、ヒット数がとぎれるまで（=連続技が終わるまで）ダッシュ、スーパージャンプ、必殺技が使えない状態になる。よって、エリアルレイヴ→エリアル開始技で追撃→ふたたびエリアルレイヴという連続技は、理論上成立しない（スパイダーマンをのぞく）。

●インフィニティ・ゲージ

前作で言うところのXパワーゲージだが、ゲージのストックが可能になり、レベル制も廃止された。ゲージを1本消費することで、以下のⒶかⒷの技が使える。

Ⓐインフィニティ・スペシャル……前作のハイパーXに当たる強力な必殺技。例外はあるものの、全体的に攻撃前後のスキが小さくなり、使いやすくなった。

Ⓑインフィニティ・カウンター……ガードの硬直状態をキャンセルして、特定の必殺技（マグニートーのみ専用の攻撃）で反撃を行なう。⬅↙⬇+Ⓟで使用可能。

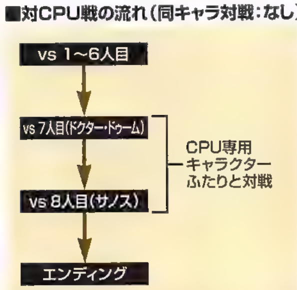
●インフィニティ・ジェム

使いかたしだいで、勝敗を大きく左右するのが、このインフィニティ・ジェムだ。ジェムにはパワー、タイム、スペース、ソウル、リアリティ、マインドの全6種類があり、スタートボタンでジェムの選択が、⬇↙⬅+ⓅⓅⓅで使用が可能。使うと一定時間さまざまな特殊能力を身につけられる（=ジェム・アビリティー）ほか、ジェムを発動させる瞬間は無敵時間&攻撃判定が存在し、ガード硬直をキャンセルして使用することもできる（=ジェム・カウンター）。

●対CPU戦

基本的な流れは、下の図のとおり。

■対CPU戦の流れ（同キャラ対戦：なし）

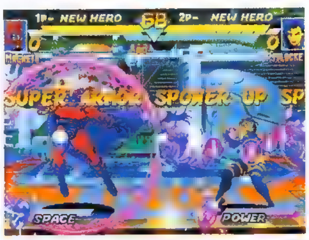




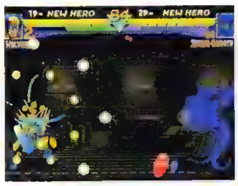
▲本作の華、エリアルレイヴ。投げを組みこむことも可能だ（連続ヒットする）。



▶対CPU戦では、ジェムを集めつつサノスの居城（最終ステージ）を目指す。



▲各キャラクターには得意とするジェムが設定されており、そのジェムを使用すると、通常時以上の効果を得ることができる。



◀強力なインフィニティ・スペシャルを持つキャラクターほど、ゲージの最大ストック数が少ない。



▶ジェム・カウンターはゲージを使わずに攻守を逆転できる、貴重な反撃手段のひとつだ。

CONSUMER VERSION

サターン版『マーヴル・スーパーヒーローズ』

■5,800円　■'97年8月8日発売

アーケード版に微妙な調整を加えて移植。拡張RAMカートリッジを使うと、アニメーションがなめらかになる。

プレイステーション版『マーヴル・スーパーヒーローズ』

■5,800円　■'97年9月25日発売

内容はサターン版と同じ。アーケード版にはなかったサノスのエンディング・メッセージも収録されている。

SECRET FEATURE

●2Pカラーを使用する

使用したいキャラクターのワクにカーソルを合わせ、ワクが上段にあるなら⬆、下段にあるなら⬇に、3秒以上入力してから決定すれば、2Pカラーを選択することができる。

●ノージェムモード

対2P戦で、VS画面の時点からいずれかのプレイヤーがスタートボタンを押しっぱなしにしておくと「NO GEMS?」と表示される。そこで、もう一方のプレイヤーがスタートボタンを押せば、提案に同意したと見なされ、ジェムがいっさい出現しない、ノージェムモードで対戦できる。

●連勝時の特典

対2P戦で20、40、60、80、100、108連勝目の最終ラウンドをインフィニティ・スペシャルでフィニッシュすると、特別な隠しグラフィックが見られる。

●隠しキャラクターが使える

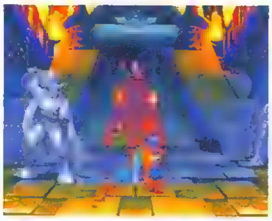
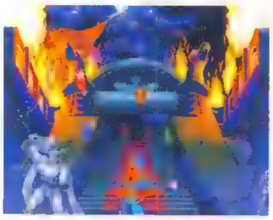
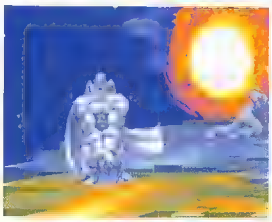
フリープレイになっている状態で、コインスイッチ1を押しっぱなしにしながら、以下のコマンドを入力すれば、ドクター・ドゥームとサノスが使用できる。

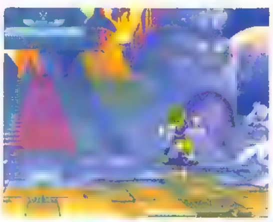
【ドクター・ドゥーム】中Ⓚ、弱Ⓟ、⬇、弱Ⓚ、中Ⓟ
【サノス】弱Ⓚ、強Ⓚ、中Ⓟ、中Ⓟ、⬆

エンディングについて

ハルク、ウルヴァリン、スパイダーマン、アイアンマン、サイロック、キャプテン・アメリカの6人は、それぞれのエンディングへ移行する前に、サノスに捕まっているヒーローたちを救出するデモが挿入される。その内容は、サノスの手によって石にされてしまったヒーローたちを、インフィニティ・ジェムの力を借りてもとにもどすというもの（下写真）。ヒーローたちのなかにはノヴァやマイティー・ソーといった、原作コミックで活躍したキャラクターもいるので注目したい。

なお、確たる目的を持つマグニートー、私利私欲のために闘っているジャガーノート、シュマゴラス、ブラックハート、そして隠しキャラクターであるドクター・ドゥーム、サノスの6人は、ヒーロー救出デモが挿入されず、すぐにエンディングへと移行する。

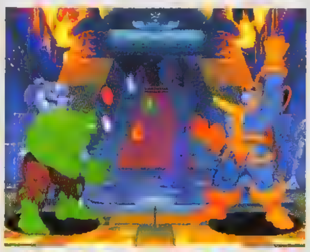
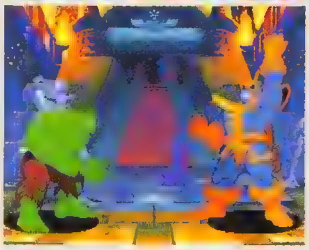




ハルク



基本技でも相手の体力をケズれるパワーファイター。強力な迎撃技を持っていないため、攻めこまれるとモロい。

8人目対戦前（vs サノス）

サノス「わっはっは。ごくろうだったな、ハルク！　このジェムでワシは神になる！　ワシの前にひざまづき、ワシのためにいのるがよい！　キサマの死をワシのためにささげるのだ！」
ハルク「うだうだ言ってねえで、とっととはじめようぜ。オッサンよ！」

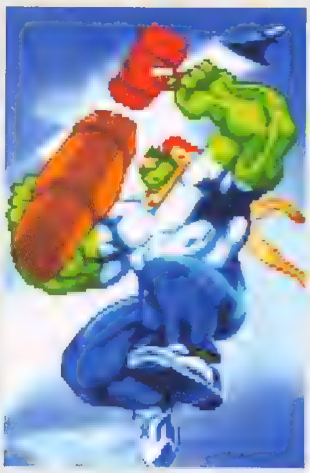
エンディング



サノス「ワシの負けだ。殺せ！！　ワシを殺してお前が新しい神になるのだ」
ハルク「あいにくだが、神なんかにゃキョーミないね。俺が気にしているのはカミさんのことだけさ」



ベティ「お帰りなさい、ハルク。早かったわね。あっ、ちょっとちょっと降ろしてってばっ、きゃっ！」
ハルク「ベティ、やっぱり、お前を選んでよかったぜ。神はこうやってだきしめることもできないもんな。ふふん。ベティ、俺はいまえらく気分がいいんだ。よし決めた！　出かけようぜ。ハネムーンのやりなおしだ」



ハルク「ちゃんとつかまってろよ。ラスベガスまで一気に飛ぶからよ。そらっ！」
ベティ「ちょっと、待ってよ、ハルク！　わたしたち、ホテルの予約もしてないのよ！」
ハルク「予約なんて、家に戻ってからすりゃいいさ。うははははははははははははははは、はがっ!?」

ウルヴァリン



チェーンコンボが6ボタンになり、ラッシュがより強力に。永久コンボを使えば、スパイダーマンとも互角に闘える。

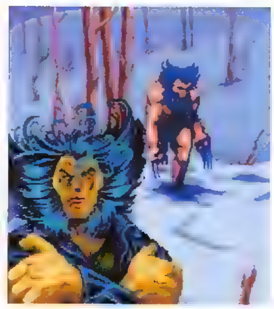
8人目対戦前（vs サノス）

サノス「わっはっは。ごくろうだったな、ウルヴァリン！　このジェムでワシは神になる！　ワシの前にひざまづき、ワシのためにいのるがよい！　キサマの死をワシのためにささげるのだ！」
ウルヴァリン「何が神だ！　ゴリラみてえなツラしやがって！　爪のサビにしてやるぜ！」

エンディング



サイクロップス「どこに行ってたんだ、ウルヴァリン。心配したぞ」
ウルヴァリン「いつもいつもうるさい奴だな。てめえなんぞにいちいち知らせる義理はないぜ……」



ウルヴァリン（俺がほしかったのはジェムなんかじゃない。失くしてしまった時間だったんだ……。俺は一体何者なんだ、頭に残るこのキオクは？）



ウルヴァリン「ほんとうの俺をさがしに出かけよう。まずはそうだな、北にでも行ってみるか……。あばよ！　サイクロップス。またいつか戻ってくるぜ！」

スパイダーマン



強力な基本技と必殺技を併せ持ち、半永久的なエリアルレイヴも可能。永久コンボさえ食らわなければ、まず負けない。

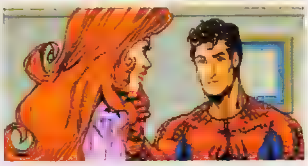
8人目対戦前(vs サノス)

サノス「わっはっは。ごくろうだったな、スパイダーマン！　このジェムでワシは神になる！　ワシの前にひざまづき、ワシのためにいのるがよい！　キサマの死をワシのためにささげるのだ！」
スパイダーマン「ジェムを返しておとなしく手を引くってのは……言うだけムダか？（ちっ、ついてないや）」

エンディング



スパイダーマン「やれやれ、なんとか世界もすくわれたってかんじかな。ただいまメリージェーン！　調子はどうだい？」



メリージェーン「ピーター、とっておきの話があるのよ！　あなたがすくったこの世界は、私たちのベイビーにふさわしい世界だと思う？」
スパイダーマン「ベイビー？　僕たちの！いったいどういう事だい!?」
メリージェーン「うーん、私がママになるってことは、あなたがパパになるってことじゃないかしら」



メリージェーン「ねえピーター、スパイダーマンは私とベイビーも守ってくれるのかな？」
スパイダーマン「ああメリージェーン、この世界で必要なのは君と生まれてくる赤ちゃんだけだよ！！」

マグニートー

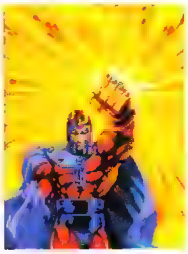


高性能のダッシュでカクランし、投げからの追撃をキメるのが基本戦法。基本技&必殺技は大幅に弱体化した。

8人目対戦前(vs サノス)

サノス「わっはっは。ごくろうだったな、マグニートー！　このジェムでワシは神になる！　ワシの前にひざまづき、ワシのためにいのるがよい！　キサマの死をワシのためにささげるのだ！」
マグニートー「ジェムが無ければ戦えぬ能無しめが！　我が磁界の前には神の力も通用せぬことを教えてやろう！」

エンディング



マグニートー「ついに手に入れたぞ、最強のパワーを！　無限の力を持つ宝石、インフィニティ・ジェムを！　もう人類を滅ぼす必要はない！　我が望みはただひとつ」



マグニートー「見よジェムの力を！　ここに我は新たな世界をつくる！　生命にみちた二つめの大地、すべてのミュータントがおびえることなく生きてゆける約束の地・アバロン！！」



ミュータントたちは、この新たな世界へといざなわれ、マグニートーはそこで王となった。何者といえど、この地をおびやかすことはできない。磁界王の手にジェムのある限り、とこしえに……。

ジャガーノート



圧倒的な攻撃力を誇るが、動きはやや緩慢。大技に頼らず、ケンセイの小技をいかに当てていくかが重要となる。

8人目対戦前(vs サノス)

サノス「わっはっは。ごくろうだったな、ジャガーノート！　このジェムでワシは神になる！　ワシの前にひざまづき、ワシのためにいのるがよい！　キサマの死をワシのためにささげるのだ！」
ジャガーノート「宝石返せ、金よこせェェェェ！　人の物取るとどうゆう目にあうか、思い知らせてやらぁ！」

エンディング



ジャガーノートはサノスを打ち破った。もはやこの宇宙でかれより強いものはいない。神さえも！　そして、今まさにかれの目の前には、宇宙最強にして最大の宝、インフィニティ・ジェムがあった。
ジャガーノート「やったぞォォォ！　ジェムを手に入れたんだ。オレ様は宇宙最強かつ宇宙一のカネ持ちだァ！　んむっ！」
よろこびいさんで手をのばすやいなや、ジェムがあやしく光りだし、そして……。

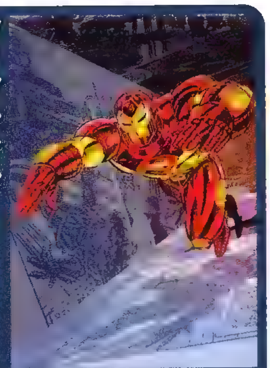


……そしてインフィニティ・ジェムは、ジェムの番人、アダム・ウォーロックの手に！！
アダム・ウォーロック「よくぞ、サノスを倒してくれた、ジャガーノート。君はよくやった。おれいに君を故郷に帰してあげよう」



あぜんとするジャガーノートは身じろぎも許されず……気がつけばそこはちきゅうだった。
アダム・ウォーロック「サノスに破壊された君の世界は元通りにしておいた。ありがとう、そしてさらばだ……」

アイアンマン



8方向空中ダッシュが可能で、相手のガードをくずしやすい。動きにクセがあるため、使いづらいのが欠点。

8人目対戦前(vs サノス)

サノス「わっはっは。ごくろうだったな、アイアンマン！　このジェムでワシは神になる！　ワシの前にひざまづき、ワシのためにいのるがよい！　キサマの死をワシのためにささげるのだ！」
アイアンマン「勝率はコンマ0。マシンだけでは神には勝てない。だが、わたしは人間だ！　そこにチャンスがきっとある！」

エンディング



アイアンマンは石化したヒーローたちをすくい出すと、ジェムをすててしまった。ジェムの力、全てをこえる力はあまりにもきけんなのか。
アイアンマン「……わたしは神になどなりたくないのだ……」



数日後、かれはジェムのみりょくに逆らえなかったことに気づいた……。かれの傷ついた神けいが、すっかり直っていたのだ。もうアーマーなしでも歩くことができる。だが自分のためだけにジェムの力を使ってしまったことでかれはなやみ、苦しんだ。



アイアンマン「……けっきょく、わたしは自分で考えていたほど強くはなかったということか……」
キャプテン・アメリカ「トニー、君だって人の子さ。それよりもその体をどう生かすかだ。せっかくの力をムダにしちゃいけない」
アイアンマン「……こんなことになってしまうとは……しかし、真の戦いがこれからはじまるんだ！！」

サイロック



持ち前のスピードは健在。2段ジャンプが3段になったほか、2種のインフィニティ・スペシャルが追加された。

8人目対戦前（vs サノス）

サノス「わっはっは。ごくろうだったな、サイロック！　このジェムでワシは神になる！　ワシの前にひざまづき、ワシのためにいのるがよい！　キサマの死をワシのためにささげるのだ！」
サイロック「宝石は、あたしみたいな美人が持ってこそ意味があるの。あんたみたいなガキ大将には、ブタにシンジュだわ！」

エンディング



こうして、『狂えるタイタン人』サノスは敗れ、サイロックはジェムをすてさった。サイロックはここに帰ってきた……。……わが家である、Xマンションへと……。



かぞくである、エックスメンのなかまのもとに。宇宙を支配できるインフィニティ・ジェムを、サイロックは使おうとはしなかった。人の意志を奪って思いのままに支配しようとする者を、サイロックは決して許さない。



サイロックは知っている……一人の人間が、気まぐれで世界を変えることなどできはしない。信じるもののため、全てを投げ出すことができる者だけがいつか世界を変えられる……。そう、サイロックはエックスメンのメンバーなのだ。

キャプテン・アメリカ

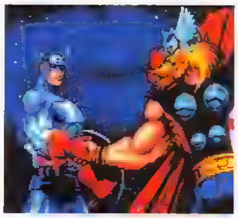


盾による攻撃は威力が高く、攻撃判定も大きい。とくにジャンプ強Ⓟは、相手を上方向から抑えこむことが可能。

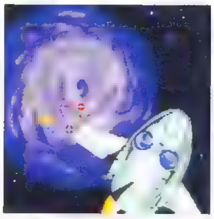
8人目対戦前（vs サノス）

サノス「わっはっは。ごくろうだったな、キャプテン・アメリカ！　このジェムでワシは神になる！　ワシの前にひざまづき、ワシのためにいのるがよい！　キサマの死をワシのためにささげるのだ！」
キャプテン・アメリカ「神であろうとなかろうと、宇宙のへいわを乱すものはこの盾にちかって許さない！」

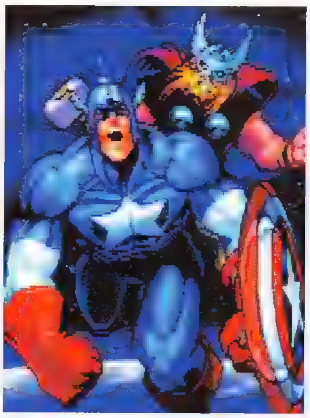
エンディング



キャプテン・アメリカ「我らが戦士、マイティ・ソーよ。石から戻った気持ちはどうだい？」
マイティ・ソー「サンキュー、キャップ！　また君にかりをつくったようだな」

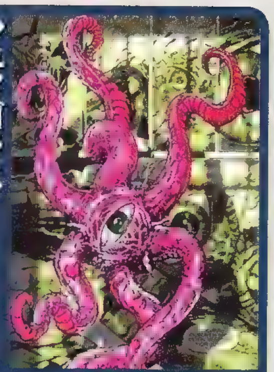


キャプテン・アメリカ「さあ！　家に帰ろう！　おっとその前に……。こんなやっかいなものはすてていこう。二度と悪用する奴がでないように」



キャプテン・アメリカ「行こう！　マイティ・ソー。世界を守るために！」
マイティ・ソー「そして我らの誇りのために！」
キャプテン・アメリカ「アベンジャーズ、出動だ！」

シュマゴラス



強力な迎撃技がなく、攻めこまれると弱いが、カオスディメンジョンからの連続技は脅威的な破壊力を秘めている。

8人目対戦前（vs サノス）

サノス「わっはっは。ごくろうだったな、シュマゴラス！　このジェムでワシは神になる！　ワシの前にひざまづき、ワシのためにいのるがよい！　キサマの死をワシのためにささげるのだ！」
シュマゴラス「お前も神でしゅか。じつはシュマゴラスもなんでシュ。神はたべたこと無いけど、おいしいでシュか？」

エンディング



狂王サノスは倒れた。インフィニティ・ジェムは、そいつ……シュマゴラスのものになろうとしている。そいつは期待に身をふるわせる。宇宙をもゆるがす力！



突然、宇宙が小さくなった。それともそいつが大きくなったのだろうか？　今やそいつの目はすべてを見通す。もはやそいつをこえるものはこの世に存在しないのだ。



シュマゴラス「チカラでシュ！　シュマゴラスこそは、はじまりにして終わりでシュ。すべてはシュマゴラスを通してあらわれるのでシュ。いまこそ全宇宙は消えてなくなるのでシュ！」

ブラックハート



強Ⓟ&強Ⓚ攻撃は、ともに飛び道具になっている。これらを駆使して、相手を寄せつけずに闘うのが理想的。

8人目対戦前（vs サノス）

サノス「わっはっは。ごくろうだったな、ブラックハート！　このジェムでワシは神になる！　ワシの前にひざまづき、ワシのためにいのるがよい！　キサマの死をワシのためにささげるのだ！」
ブラックハート「俺を地獄におとした神より、おまえは強いのか？　でなければ、戦ってもムダだ……」

エンディング



メフィスト「ついにインフィニティ・ジェムを手に入れたか！　見事だ、我が子よ！　さあ、ジェムをちちの手にゆだねよ！　我がせいふくのときは来たれり！」



ブラックハート「……我がちち、地獄の王メフィストよ。俺が望むことはただ一つ……。……あなたの支配に終わりをつげることだ！！　……あなたはもはや、時代おくれの道化にすぎない。教えてやろう。この世界をすべる者はすなわち、このジェムを持つ者だということを！！」



ブラックハート「メフィストの支配した地獄はもはや存在しない！　この宇宙の全ては、我が狂気で満ちていくのだ！！」

ドクター・ドゥーム



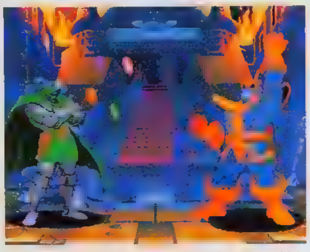
多彩な飛び道具を使いわけ、相手の接近を許さない。ジャンプ直後の強Ⓚはしゃがみガード不能技としても有効。

サノス



高い攻撃力を活かして、強引に相手を押し切る戦法が強力。ジェムと同数のインフィニティ・スペシャルを持つ。

8人目対戦前（vs サノス）



サノス「わっはっは。ごくろうだったな、ドクター・ドゥーム！　このジェムでワシは神になる！　ワシの前にひざまづき、ワシのためにいのるがよい！　キサマの死をワシのためにささげるのだ！」
ドクター・ドゥーム「神を名のる貴公に言葉をおくろう。『さらばだ』」

エンディング



ドクター・ドゥーム「サノスよ、貴公にはその美しいジェムは似合わん。余こそが、ジェムを有するにふさわしい」



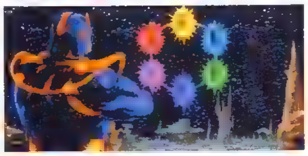
ドクター・ドゥーム「宇宙よ！　余のパワーの前にひれふすがいい。余の名はドクター・ドゥーム！　新しい、そして最後の宇宙の支配者なり！！」

エンディング



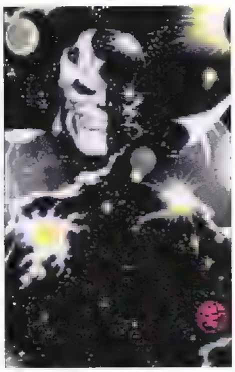
サノス「わっはっは。ごくろうだったな、サノス！　このジェムでワシは神になる！　ワシの前にひざまづき、ワシのためにいのるがよい！　キサマの死をワシのためにささげるのだ！」
サノス「ワシのニセモノが何をほざく！　ホンモノの神の力、味わってみるがよい！」

エンディング



サノス「すべてが終わった。超人、ミュータント、悪魔……。ワシにかなうものは、もはや誰一人としていない。ワシは宇宙最強の神となったのだ！　だが、だからこそ、ワシは、みずからに問う！　これ以上を望むかいなか！」

望む　　望まない



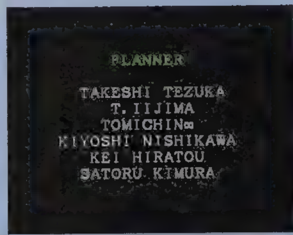
サノス「そうだ、そうなのだ。問うまでもなく、ワシは望む！　ワシは神だ！　無慈悲な神である！　それが運命だ！　ワシがこの戦いに勝ったことこそがそのあかしである！　運命がワシを神に選んだのだ！　今、宇宙はとわにワシの物であることをせんげんする！　ワシはサノス！！　宇宙最強にして最高の神である！！」

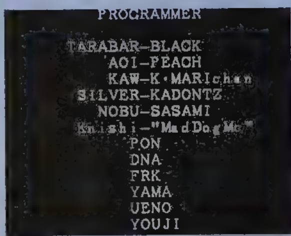


サノス「なんなのだ。このむなしさは……。ワシの望みはたっせられたというのに！　いかなる望みもすぐにかなうというのは、かくもむなしいものなのか……。戦いにも、あきた。あんなジェムなどもういらぬ。最強の神がただの男として生きていくのも悪くなかろう」

スタッフロール

本作のスタッフロールは、真っ黒な背景に制作スタッフの名前が流れるというシンプルなもの。1P側か2P側のいずれかの攻撃ボタンを押せば、強制的に終了させることができる。





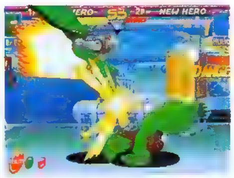


Column

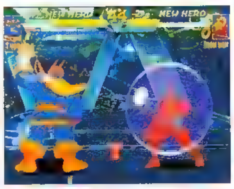
ドクター・ドゥームとサノスについて

●条件付きの使用コマンド

このゲームが登場した'95年は、対戦格闘ゲームの世界に隠しキャラクターという概念が定着しはじめていたころ。本作でも、隠しコマンドを入力するとCPU専用キャラクターのドクター・ドゥームやサノスが使えるようになるわけだが、その隠しコマンドには、従来のものと大きく異なる点があった。それは「基板内部のシステム設定がフリープレイで、なおかつコインスイッチ1が押しっぱなしの状態でコマンドを入力する」という条件がついていたこと。ゲームセンターが設定をフリープレイにしているはずもなく、個人で基板を所有していないかぎり、このふたりを使うことは不可能に近かった。しかし、なかには、そのうえでコイン投入時のみ遊べるように工夫した"隠しキャラクター解放台"を設置しているゲームセンターもあり、そういった場所では、このふたりの強さにふれることができたのだ。



◀ドクター・ドゥームはジャンプ直後の強Ⓚ→フォトンアレイが強力。



▶ヒットすると、相手を一定時間拘束するサノスのデススフィア。



▲隠しキャラクターの2Pカラーは、対2P戦（同キャラ対戦）でしか見ることができない。

●サノスのエンディング

サノスのエンディングは、アーケード版とコンシューマ版で、微妙に異なる。まずアーケード版だが、こちらは本ページに掲載している3枚のグラフィックが、マグニートーのエンディング・メッセージとともに順に表示されていくというもの。それに対してコンシューマ版は、1枚目のグラフィックが表示されたのち、ふたつの選択肢が出現し、いずれを選んだかによって、その後の展開が変化するようになっている。本書に掲載しているのは、完成バージョンにあたるコンシューマ版のほうだ。

MARVEL COMICS X-MEN VS. STREET FIGHTER

エックス・メン VS. ストリートファイター

発売日●'96年9月
基　板●CP-システムII

STORY

世界各地で相つぐ、ミュータントや格闘家の謎の失踪。これは、秘密結社シャドルーの総統ベガの陰謀か、それとも磁界王マグニートーの新たなる計画なのか？　事件の背後に巨悪の存在を感じたX-MENとストリートファイターたちは、真相の究明に乗り出す。



全米を代表するヒーローと、カプコンのストリートファイターたちが拳をまじえる、「VS.」シリーズ第1弾。「X-MEN」の自由度の高さ、『マーヴル・スーパーヒーローズ』の連続技の美しさに、豪快さをプラス。また、チームバトルになったことで、それまでにない新たな駆け引きを生み出した。

GAME SYSTEM

●使用キャラクター

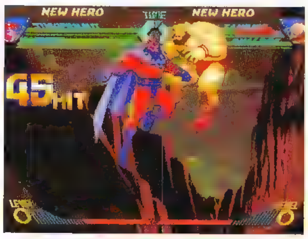
「X-MEN」とタイトルについたことで、サイクロップスやストームなど初代「X-MEN」のメンバーが復活。ガンビットやローグ、セイバートゥースといった、原作の人気キャラクターも追加された。対してストリートファイター・サイドは、リュウ・ケンを筆頭に『ZERO』シリーズからの参戦がほとんど。唯一キャミィだけは『スパIIX』以来の登場になる。

●基本ルール

キャラクターふたりを選択して2対2で闘うチームバトルを採用したのにともない、基本ルールも大幅に変更された。3ラウンド2本先取制ではなく、1本勝負で相手チームを全滅させたほうの勝利となる。

●アドバンシングガード

ガード中にⓅⓅⓅを同時押しすることにより、相手を一定距離押しもどし、間合いを広げることができる。



▲2～3段ジャンプや8方向空中ダッシュを持つキャラクターが多くなり、エリアルレイヴを研究する楽しみも倍増した。

●ハイパーコンボゲージ

画面下部にあるのがハイパーコンボゲージで、初期値はゼロだが、攻撃を出すと蓄積されていき、最大3本までストック可能。各キャラクターが持つハイパーコンボ（必殺技をしのぐ大技）使用時に消費するだけでなく、下記のヴァリアブルカウンターやヴァリアブルコンビネーションを使用するさいにも必要となる。

●ヴァリアブルシステム

ヴァリアブル（variable＝変えられる）の名が示すとおり、キャラクター同士の交代方法のことで、以下のⒶ～Ⓒがある。



◀はじめに選択したキャラクターが先発になる。どちらを先発にするかも重要だ。



▶ひかえにまわっているあいだは、体力ゲージの赤い部分が少しずつ回復する。

Ⓐヴァリアブルアタック（強Ⓟ＋強Ⓚ）……ハイパーコンボゲージを使用しない、もっともオーソドックスな交代方法。ひかえのキャラクターが跳び蹴りで相手を攻撃しつつ乱入、それまで闘っていたキャラクターがひかえにまわる。この跳び蹴りは攻撃判定が大きく、まず空振りしない。ただし、攻撃後の硬直が非常に長いため、相手に読まれていると、ほぼ確実に反撃を受けてしまう。

Ⓑヴァリアブルカウンター（ガード中に⬅↙⬇＋強Ⓟ強Ⓚ同時押し）……『マーヴル・スーパーヒーローズ』におけるインフィニティ・カウンター。ゲージを1本消費するが、リスクは少ない。ガード中にコマンドを入力すると、ひかえのキャラクターが特定の必殺技で反撃する。どのキャラクターの反撃にも無敵時間が設定されており、攻撃が出る前にツブされることはない。なお、それまで闘っていたキャラクターはコマンドが完成した瞬間から完全無敵となり、ひかえにまわる。

Ⓒヴァリアブルコンビネーション（⬇↘➡＋強Ⓟ強Ⓚ同時押し）……ひかえのパートナーを呼び出し、ふたり同時にハイパーコンボを仕掛けたのち、交代する。ひかえのパートナーのハイパーコンボがスキの小さいものなら、ほとんどノーリスクで交代可能。ただし、キャラクターの組み合わせによっては、一方の攻撃がほとんどヒットしない、ひかえのパートナーが登場直後に攻撃を受けると交代が成立しない、ゲージを一気に2本消費するなど、欠点も多い。

●対CPU戦

対CPU戦の流れは、下の図のとおり。ステージ8では、アポカリプスにトドメを刺したキャラクターを操作し、1対1でパートナーと闘うことになる。

■対CPU戦の流れ（同キャラ対戦：あり）

- ステージ1～6 ― 使用可能なキャラクター12人と2対2で対戦
- ↓
- ステージ7（vs アポカリプス） ― CPU専用キャラクターと2対1で対戦
- ↓
- ステージ8（vs パートナー） ― パートナーと1対1で対戦
- ↓
- エンディング

CONSUMER VERSION

サターン版
『エックス・メン VS. ストリートファイター』

■4メガ拡張RAM同梱版：7,800円／'97年11月27日発売
■通常版：5,800円／'98年4月16日発売

4メガ拡張RAMカートリッジ専用ソフト。移植のクオリティは非常に高く、処理落ちもほとんど見られない。



◀各キャラクターに2種類ずつ新カラーが追加され、合計4カラーに。

プレイステーション版
『エックス・メン VS. ストリートファイター EXエディション』

■5,800円　■'98年2月26日発売

アーケード版との決定的なちがいは、交代できないという点。ヴァリアブルシステムのなかでは、～コンビネーションのみ使用可能（ただし、攻撃後も交代はしない）。ハイパーキャンセルやリカバリーゲージシステムなど、独自のシステムが追加されたほか、対戦専用のVSモードではアポカリプスを使うことができる。

SECRET FEATURE

●豪鬼を使う方法

キャラクター選択画面で、ジャガーノートorダルシムのパネルにカーソルを合わせてレバーを⬆に入れると、豪鬼のパネルが出現する。

●春麗の隠しコスチューム

スタートボタンを押しながら春麗を選んだ場合、『ZERO』シリーズの服を着た春麗になる。ただし、性能は変化しない。

●ルーレットでキャラクターを選ぶ

キャラクター選択画面で、⬅or➡を約2秒間入力しつづけると、カーソルが高速で移動しはじめる。その状態でボタンを押せば、キャラクターがルーレットで（＝半ランダムで）決定されるのだ。なお、カーソルの移動順はつねに一定なので、きわめれば目押しも可能。

●同じキャラクターでチームを作る

まず、使用したいキャラクター（仮にAとする）にカーソルを合わせ、前述のルーレットをスタートさせる。そして、Aを目押しで選択すると、ふたり目を決めるカーソルもAの位置に合っているので、そのまま決定すれば、同じキャラクターでチームを組めるのだ。



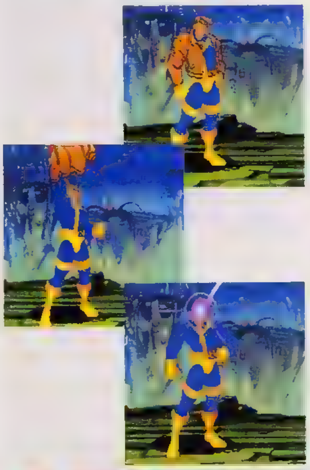
◀同じキャラクターでチームを組む場合、カラーリングも同じにすることが可能。

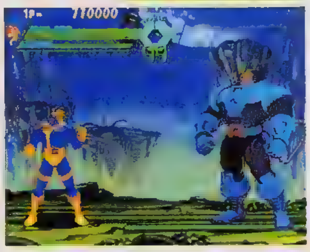
サイクロップス



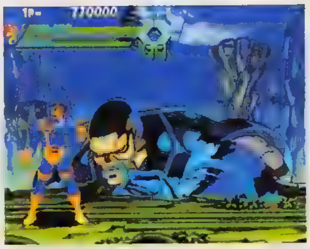
地上・空中ともに6ボタンチェーンが可能になり、必殺技も強化された。2種のハイパーコンボは攻守に渡って活躍。

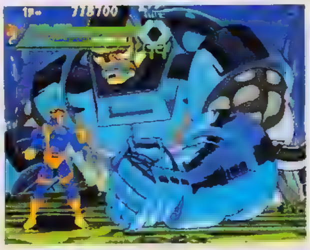
ステージ7対戦前（vs アポカリプス）





サイクロップス「追いつめたぞ、アポカリプス！　貴様のたくらみもここで終わりだ！！」
アポカリプス「それで我が輩を追いつめたつもりか？　サイクロップスよ、お前達の負けだ！　見るがよい、我が輩の真のすがたを！そしてその命をささげるのだ！！」





エンディング



サイクロップス「ミュータントと人間、2つの力がアポカリプスの野望を打ち砕いたのだ！ミュータントと人間の共存は、決して夢物語なんかじゃないんだ！　みんな、よくやってくれた！　X-MENはこれより帰還する」



サイクロップス「ありがとう！　リュウ！！　君たちは素晴らしいファイターだ」
リュウ「なんの、まだまだ修行中さ！　もっと強くなったら、また会いに来るよ」



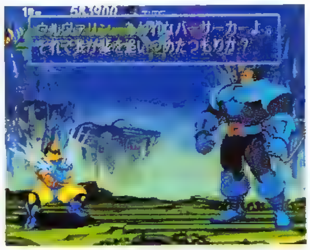
サイクロップス「よーし、X-MEN出動だ！！」
人類とミュータントが平和に共存できるその日まで、X-MENは戦い続ける！

ウルヴァリン



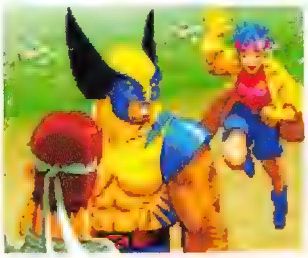
前作からの変更点はほとんどない。移動速度の速いダッシュで一気に相手に接近し、プレッシャーをかけるのが定石。

ステージ7対戦前（vs アポカリプス）



ウルヴァリン「アポカリプス、そうかオマエか！いいだろう、今日がオマエの命日だぜ！」
アポカリプス「ウルヴァリン、あわれなバーサーカーよ。それで我が輩を追いつめたつもりか？　見るがよい、我が輩の真のすがたを！そしてその命をささげるのだ！！」

エンディング



ジュビリー「おかえり。ウルヴィー！　あれ、その人、見たことあるよ」
ウルヴァリン「……かもな」



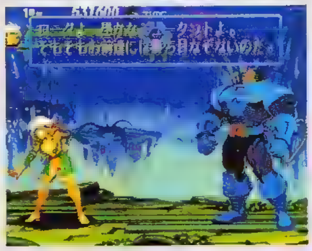
ジュビリー「思い出した！　さっきの人って、たしか、ユーメイな格闘家でしょ！　知り合いなの？」
ウルヴァリン「……さあな。だが、いい目をしてやがったぜ……」
ジュビリー「サムライの目、ってゆーか、ニンジュツとかそーゆーの使ってた？」
ウルヴァリン「あのなー、ジュビリー……。…とにかく、大したやつらだぜ。さ、帰るぞ！」

ローグ



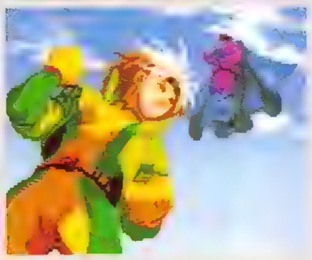
前方or空中ダッシュからの基本技が攻撃の主軸。相手の必殺技を吸収・使用できる特殊能力を持つ。

ステージ7対戦前（vs アポカリプス）



ローグ「やっぱりあんたかい、アポカリプス。さあ、とっととかかってきな！！」
アポカリプス「ローグよ、愚かなミュータントよ。そもそもお前達には勝ち目なぞないのだ。見るがよい、我が輩・アポカリプスの真のすがたを！　そしてその命をささげるのだ！！」

エンディング



ベガ「すばらしい戦闘力だな！ ローグとやら。どうだ、普通の人間に戻りたくはないか？」
ローグ「はン！　その次のセリフは分かってるよ！　『シャドルーに入れ』なんてゴメンだね！あたしの人生はあたしが決めるんだ。とっとと消えな！」



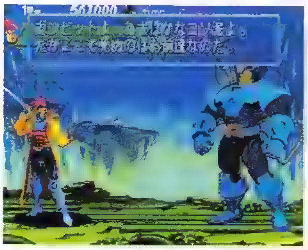
数日後。
ローグ「ねえ、チュンリー。フツーの女の子ってどんなんだろ？」
春麗「うーん……少なくとも、気功拳は撃たないわよね」
ローグ「……そーだよねえ」
ローグ＆春麗「フゥ」

ガンビット



棍を使った攻撃はリーチが長く、攻撃判定も大きい。接近戦がメインだが、飛び道具があるので遠距離でも闘える。

ステージ7対戦前（vs アポカリプス）



ガンビット「ゲームは終わりだぜ、ムシュー。おいのりでもするかい？」
アポカリプス「ガンビットよ、あさはかなコソ泥よ。だがここで死ぬのはお前達なのだ。見るがよい、我が輩・アポカリプスの真のすがたを！　そしてその命をささげるのだ！！」

エンディング

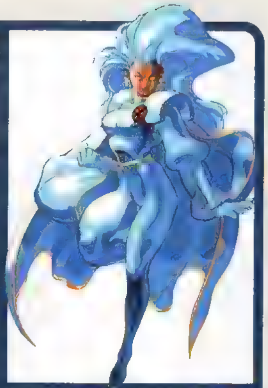


ガンビット「何か考え事かな？　おじょうさん。このレミー様が解決できないことかい？」
ローグ「よしてよ、ガンビット……これでも本当になやんでるんだから。あーあ、あたしってやっぱフツーの女の子なんかじゃないんだなーって」
ガンビット「そんなこと気にすんなよ。俺たちゃしがねえX-MENだし……」



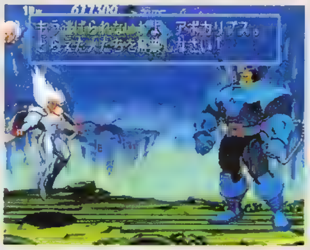
ガンビット「それに、そんなお前が好きなのさ！　モン・シェリ……」
＊モン・シェリ……フランス語で、「私の愛しい人」の意

ストーム



8方向空中ダッシュからの連係は見切られにくく、相手を圧倒できる。空中制御を利用したエリアルレイヴも強力。

ステージ7対戦前（vs アポカリプス）

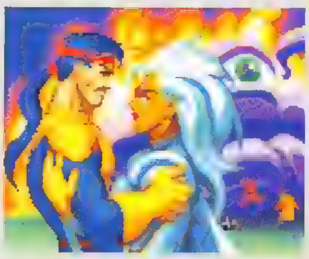


ストーム「もう逃げられないわよ、アポカリプス。とらえた人たちを解放しなさい！」
アポカリプス「強き風の乗り手ストームよ。残念だがそれはかなわぬ願いだ。見るがよい、我が輩の真のすがたを！　そしてその命をささげるのだ！！」

エンディング



ストームたちは、とらえられていたX-MENや格闘家たちを助け出した。
ストーム「フォージ！　起きて！」
いっぽう、ふたりたちのはるか後方では、伝説の存在がふっかつしようとしていた……。



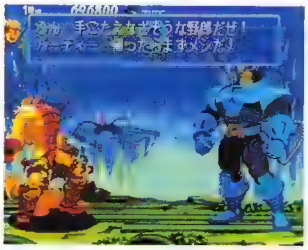
フォージ「ストーム！　X-MENは必ず助けに来てくれると信じてたよ！」
ストーム「フォージ、私があなたを助けに来たのは私がX-MENだからじゃないのよ……」
フォージ「わかってるよ。もう何も、言わなくていいから……!?」
アポカリプスの野望はついえさった。しかし……。

セイバートゥース



ジャンプの動作が異常に速く、前方ジャンプ直後に強Ⓟ→下降中に強Ⓚをくり返すだけで、それなりに闘える。

ステージ7対戦前（vs アポカリプス）

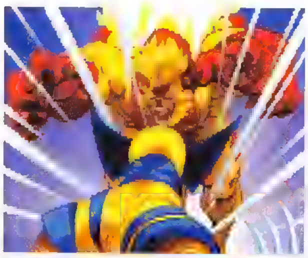


セイバートゥース「ふん、手ごたえなさそうな野郎だぜ！　バーディー、帰ったらまずメシだ！」
アポカリプス「セイバートゥース、愚かな殺し屋よ。ワナにかかったのはお前達なのだ。見るがよい、我が輩・アポカリプスの真のすがたを！　そしてその命をささげるのだ！！」

エンディング

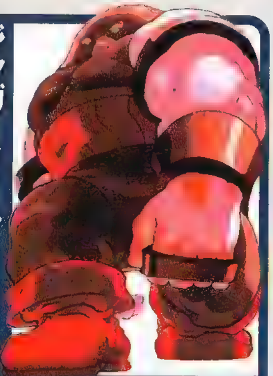


バーディー「ボス？　バーディーです。こちらはあらかた片付きましたわ。……応答がないわ。ヘイ！　ボス!?」



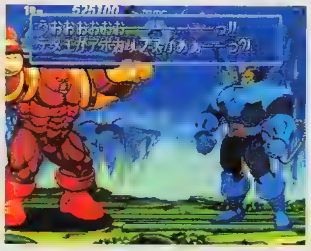
セイバートゥース「うるせえぞバーディー！　オレは最後のお楽しみ中だァァァ！　よう、チビ野郎！　今日こそ決着をつけてやるぜ！」

ジャガーノート



チェーンコンボはなくなったが、コマンド投げが追加された。ハイパーコンボは全キャラクター中、屈指の性能。

ステージ7対戦前（vs アポカリプス）



ジャガーノート「うおおおおおおーーーーーーっ！！　テメエがアポカリプスかあぁーーっ？！」
アポカリプス「ジャガーノート、この大バカ者めが。おのれより強き者がいると知るがよい。見るがよい、我が輩・アポカリプスの真のすがたを！　そしてその命をささげるのだ！！」

エンディング



ジャガーノート「いいかァァァァ。よーくきけよ！　世の中はなァ、テメエのためにあるんじゃないだろーがオラァァァァ！　だいたいオレ様になーんのことわりもなくラスボスやるとは生意気だぜェェェェ。悪いことばっかりしやがって親が見たらかわいそうだろーがコラァ！」



ジャガーノート「おい、ちゃんときけよテメエェェ！　ミミのアナどこにつけてんだァ？　そんなデカイ面してるんだったらヨォ、もーーーーっと強くないと超ダサだぜぇ！　おい、きいてんのかコラァ！　オッサン何万年も生きてんだったらヨォォ、もーーーちょっと分別ってモンがヨォォォ」
ジャガーノートの説教はひたすら続いた。

マグニートー



ジャンプ中も8方向空中ダッシュが可能となり、相手のガードをくずせるようにエリアルレイヴの幅も広がった。

ステージ7対戦前(vs アポカリプス)



マグニートー「アポカリプスよ、貴様は間違いを犯した。それはこの磁界王を怒らせたことだ」
アポカリプス「笑止なりマグニートー。我が輩を追いつめたつもりなのか？　見るがよい、我が輩の真のすがたを！　そしてその命をささげるのだ！！」

エンディング



マグニートー「ウワサに聞くシャドルーのベガが、この程度とはな……」



マグニートー「何だ、貴様らは」



新たなる部下をしたがえたマグニートー。彼の野望をはばむものは、もはや無い。マグニートーにえいこうあれ！　磁界王にとこしえの誉れあれ！

リュウ

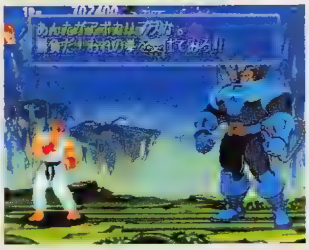


基本技・必殺技ともに使いやすく、どの間合いでも闘える。ハイパーコンボも強力だが、連続技にはやや不向き。

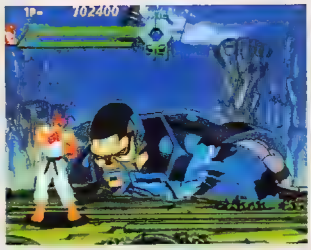
ステージ7対戦前(vs アポカリプス)

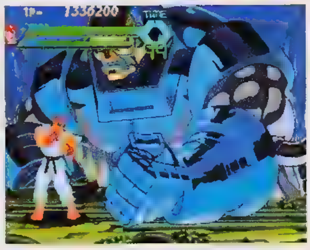






リュウ「あんたがアポカリプスか。勝負だ！おれの拳を受けてみろ！！」
アポカリプス「迷える戦士リュウよ。お前の拳も我が輩には通じはせぬ。見るがよい、我が輩の真のすがたを！　そしてその命をささげるのだ！！」





エンディング



サイクロップス「ありがとう！　リュウ！　アポカリプスは、我々X-MENの宿敵。それをあっさり倒してしまうとは！」
リュウ「苦しい戦いだった……。しかし、君たちに出会えて楽しかったよ！」



サイクロップス「どこへ行くんだ？　リュウ。我々といっしょに帰らないのか？」
リュウ「ああ、まだ見ぬ強敵はきっといる！！俺はさがしたいんだ……サイクロップス」



リュウ「……俺より強い相手を！」

ケン



基本的にはリュウと同じ性能。地上での連続技がやや異なるものの、エリアルレイヴはほぼ同じものが使用できる。

ステージ7対戦前(vs アポカリプス)



ケン「アポカリプスってのはあんたかい？1分でKOだ。後がつかえてるんでね」
アポカリプス「ケンよ、身のほど知らずの人間よ。我が輩を倒そうとでもいうのか？　見るがよい、我が輩の真のすがたを！　そしてその命をささげるのだ！！」

エンディング



ケン「うわー！　また負けかよ。お前、昇竜拳ばっか出してんじゃないよ！」
息子「いくらでもかかってこい！　たたきつぶしてやるぜ！　なんてね、パパ」



イライザ「もう、いつまでゲームしてるの！ケンも、もっと親らしくしたらどうなの？」
息子「ごめんよママー！　ごはんはまだー？」
ケン（やれやれ、ウチでいちばん強いのはイライザだったってわけね）

キャミィ



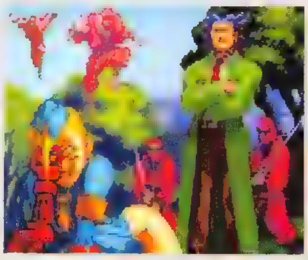
移動速度が速く、2段ジャンプも可能なため、機動力に富む。相手との間合いにより基本技が変化するのが難点。

ステージ7対戦前（vs アポカリプス）

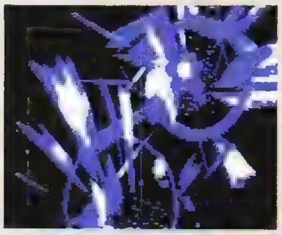
キャミィ「ターゲット・アポカリプス確認……破壊する！」
アポカリプス「キャミィよ、ようこそ、そしてさらばだ。お前のつかの間の生はここで終わる。見るがよい、我が輩・アポカリプスの真のすがたを！　そしてその命をささげるのだ！！」

エンディング

戦いは終わった。アポカリプスとの死闘のさなか、マインドコントロールがとけたキャミィはすべての過去の記憶を失ってしまった……。



キャミィ「何も……何も思い出せない！　私はだれ？　あなたたちは何なの？」
マツオ・ツラヤバ「私は忍者集団ザ・ハンドの頭目、マツオ・ツラヤバという者だ。君はもともとわれらのメンバーだった。さあ、帰ろう！　キャミィ……!?」
サイロック「だまされちゃいけないよ！」





サイロック「大変なことになるとこだったね。さっさと家に帰りな！」
キャミィ「でも、私、帰るところが……」
サイロック「あまえてんじゃないよ！　自分の運命は、自分で切りひらくものさ！」
☆
キャミィ「……てな事もあったっけ。あれから、もう3年になるのね……」
ウルフマン大佐「キャミィ！　任務だ！」
キャミィ「ラジャー！」

ナッシュ



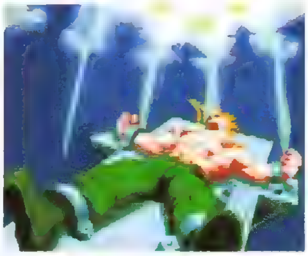
スキの少ない技が多く、攻守のバランスがいい。ただし、足技をメインに闘うため、攻めが単調になりがち。

ステージ7対戦前（vs アポカリプス）

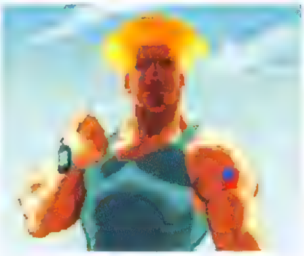
ナッシュ「……。さて、ご同行願おうか、アポカリプス」
アポカリプス「あわれなりナッシュ。我が輩を追いつめたつもりでおるのか？　見るがよい、我が輩の真のすがたを！　そしてその命をささげるのだ！！」

エンディング

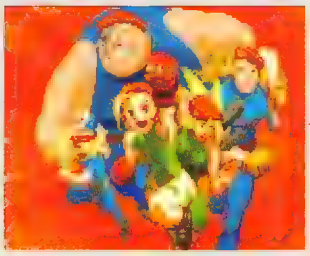
勝利の代しょうはあまりにも高くついた。ナッシュは何者かのワナにはまり、とらわれの身となってしまった。



ナッシュ「何をするつもりだ！」
謎の声「ようこそ、ナッシュ中尉……君はこれから、シャドルーのかいぞう人間となるのだ！！」
ナッシュ「やめろぉーッ！　やめてくれーッ！！」



ナッシュの友人「これは！！　……ナッシュのドッグタッグ！　生きていてくれ、友よ……必ず行くぞ！」



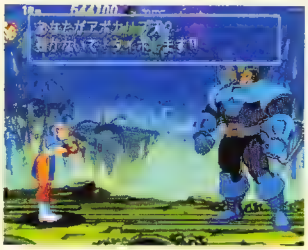
キャミィ「デルタレッド、出動よ！」
デルタレッド隊員たち「おう！！」

春麗



しゃがみガード不能の低空ダッシュ攻撃が強力。攻撃前後のスキがない千裂脚は、あらゆる局面で重宝する。

ステージ7対戦前（vs アポカリプス）

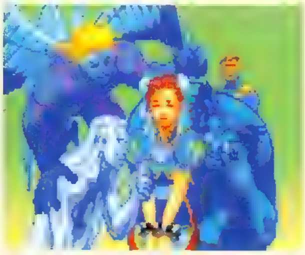


春麗「あなたがアポカリプス？　動かないで！　タイホします！！」
アポカリプス「タイホする？　我が輩をか？　ハハハハハ！　チュンリーよ、愚かしいまねはよせ。見るがよい、我が輩の真のすがたを！　そしてその命をささげるのだ！！」

エンディング

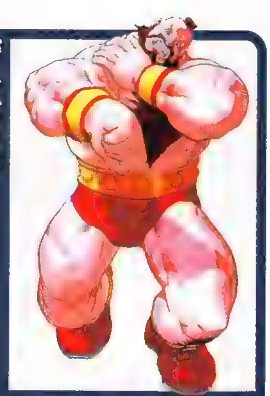


プロフェッサーX「私の学園にようこそ、ミス・リー。あなたの戦いぶりは聞いていますよ。どうか、あなたの格闘術をX-MENに教えてやっていただけませんかな？」



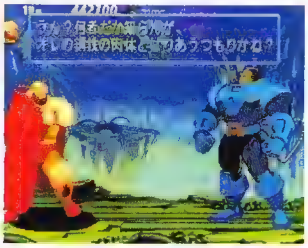
春麗「ありがとうございます、教授。……みなさんすばらしい方ばかりで……」
アイスマン「やあミス・リー！　そのハネのついたのがアークエンジェル、あおいのがビーストで」
ビースト「おいおいアイスマン、そんなぞんざいな紹介するなよ。オホン！　わたくしこと……」
アークエンジェル「さあさあ君らは仕事があるだろ！？　ミス・リー、どうだい、空のデートでも……」
春麗「ほんと、みなさんユ、ユニークで……（……そろそろ帰ろっかな――……）」

ザンギエフ



コマンド投げと㉿版ダブルラリアットを活かした接近戦を得意とする。ダッシュが投げ技になっているのも特徴。

ステージ7対戦前（vs アポカリプス）



ザンギエフ「うん？　何者だか知らんが、オレの鋼鉄の肉体とはりあうつもりかね？」
アポカリプス「ザンギエフ、度しがたき愚か者めが。勝ち目があるとでも思っておるのか？　見るがよい、我が輩・アポカリプスの真のすがたを！　そしてその命をささげるのだ！！」

エンディング

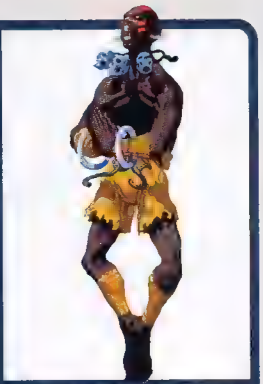


TVニュース「……こちらはモスクワ放送局です。シベリアでミュータントが暴れています！」



コロッサス「同志ザンギエフ君！　シベリアでオメガレッドが暴れている！！」
ザンギエフ「ゆくぞ！　同志コロッサス！　ロシアの平和はわれらが守るのだ！　俺は赤きサイクロン！！」

ダルシム



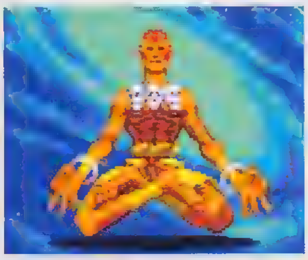
相手との間合いで基本技が変化。近距離基本技を使ったエリアルレイヴは強力なうえ、ハイパーコンボで追撃も可能。

ステージ7対戦前（vs アポカリプス）

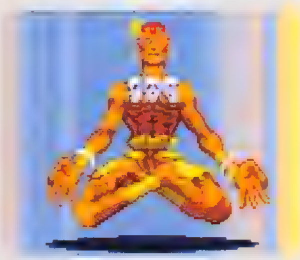


ダルシム「アポカリプス……いまだ悟りを得ぬ迷える魂よ……」
アポカリプス「ダルシム、このえせ行者め。それで我が輩を追いつめたつもりか？　見るがよい、我が輩・アポカリプスの真のすがたを！　そしてその命をささげるのだ！！」

エンディング



ダルシム「……………………」

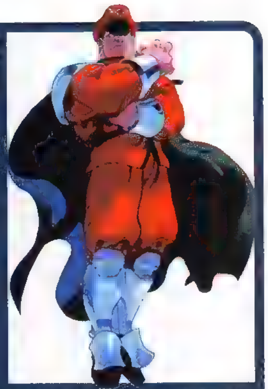


ダルシム「……夢、か」



ダルシム「……と、いうようなふしぎな夢が今朝の瞑想であらわれたのだよ」
妻「あなた、カレーが冷めてしまいますわ」

ベガ



地上では2ボタンチェーンが限界だが、目押し連続技が豊富。設置型飛び道具・サイコフィールドの使いかたがカギ。

ステージ7対戦前（vs アポカリプス）



ベガ「のこのこと現れおったな、アポカリプス！　キサマの時代はとうに終わっておるわ！！」
アポカリプス「ベガよ、ゴミにも劣るお前ごときが、我が輩に勝てるとでも思っておるのか？　見るがよい、我が輩の真のすがたを！　そしてその命をささげるのだ！！」

エンディング

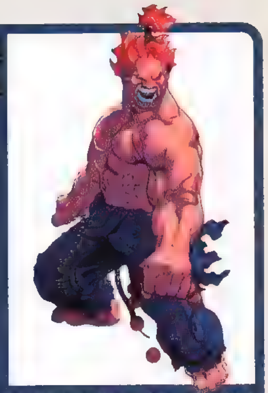


ベガ「ぬるいワ！　マグニートー！！　もはや私を止めるものはおらぬ！」



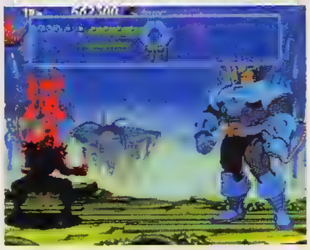
ベガ「全宇宙の戦士達に告ぐ！　我がシャドルーの元へ集え！　このベガ、そして我がシャドルーの、全宇宙の征服のために！　ハッハッハッハッハッハッハッハッハ！！」

豪鬼



リュウとほぼ同性能。ただし、必殺技&ハイパーコンボともに種類が多く、戦略の幅はリュウ・ケンより広い。

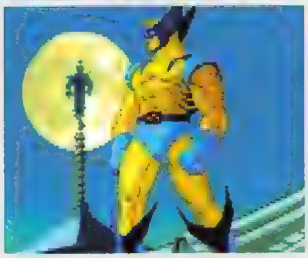
ステージ7対戦前（vs アポカリプス）



豪鬼「………………」
アポカリプス「ゴウキよ、いかにお前が強くとも、人にはおのずと限界がある……。見るがよい、我が輩・アポカリプスの真のすがたを！　そしてその命をささげるのだ！！」

エンディング



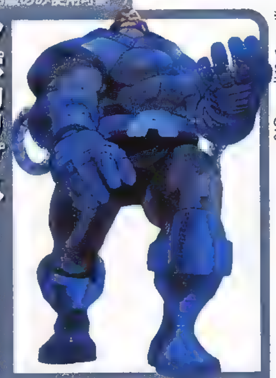


ウルヴァリン「来たなゴウキ。俺は、なぜかお前を憶えている。俺の……失われた記憶のカギをてめえは何か知ってるんじゃねえか!?」
豪鬼「答えは……我が拳の中に……」
ウルヴァリン「そう来ると思ったぜ！ 勝負だ！」



CPU専用キャラクター（PS版のみ使用可能※）

アポカリプス

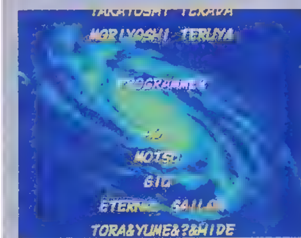


※……VSモードのみ

闘う前に巨大化するのが特徴。ひとりで闘うため、防御力が高く、体力も通常のキャラクターより多い。

スタッフロール

銀河をバックに、制作スタッフの名前が流れる。スタートボタンで文字を早送りすることが可能。

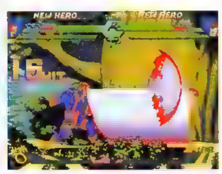


Column
ダイナミックな演出

本作最大の特徴と言えば、もちろんヴァリアブルシステム。しかし、過剰とすら思える演出にも注目してほしい。ヒーローたちがくり広げるアクションの豪快さが、さらに加速しているのだ。

もっとも顕著な例がハイパーコンボ。たとえば、サイクロップスのメガオプティックブラストは、『X-MEN』のときの3倍近い太さになった。ウルヴァリンのバーサーカーバレッジXもヒット数、迫力ともに『X-MEN』とは比較にならない。さらにエリアルレイヴやヴァリアブルコンビネーションなど、ハデさを増している要素は数え上げたらキリがない。

これらの演出は、単にプレイヤーを視覚的に楽しませるだけでなく、ゲームセンターでの集客にも貢献したと思われる。ハデな必殺技が炸裂するデモと、スピード感あふれる小気味いいオープニングが相まって、一見のプレイヤーの足を止め、コインを投入しようという気にさせたのではないだろうか。



◀メガオプティックブラストの演出は、もはやCP-システムⅡの表示能力の限界を超えている。

MARVEL SUPER HEROES VS. STREET FIGHTER

マーヴル・スーパーヒーローズ VS.ストリートファイター

発売日●'97年7月
基　板●CP-システムII

STORY

X-MENとストリートファイターたちの活躍により、アポカリプスの野望は潰えたかに見えた。しかし、最強の人間兵器を手にしたアポカリプスは、ふたたび人類の抹殺に乗り出す。スーパーヒーローとストリートファイターたちは、彼の野望を阻止できるのか!?



前作「X-MEN VS.ストリートファイター」のシステムをより洗練し、新システムの追加や、見えない部分での微妙なバランス調整もほどこされた。対戦格闘ゲームとしてより深く、戦略性の高いものとなった本作は、「VS.」シリーズのなかでも1、2を争うバランスの良さを保っている。

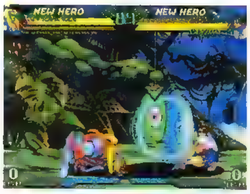
GAME SYSTEM

●使用キャラクターの変化

マーブル・サイドは『マーヴル・スーパーヒーローズ』から復活したキャラクターがほとんど。ストリートファイター・サイドは、キャミィとナッシュのかわりに、さくらとダンが本シリーズに初登場している。なお、完全な新キャラクターである憲磨呂は、どちらのサイドにも属さない、ただの学生だ。

●ヴァリアブルアシスト

中Ⓟ+中Ⓚ同時押しで、ひかえているパートナーを呼び出し、援護攻撃を行なわせる。ヴァリアブルシステムでありながら、パートナーは攻撃終了後、交代せずに帰っていくのが特徴。このシステムの導入で、パートナーとの同時攻撃が可能になり、戦略の幅が大きく広がった。



◀これがヴァリアブルアシスト。基本的に複数ヒットする技ほど有効度が高い。



▶アシスト中は、パートナーにも食らい判定があるので、やみくもに出すと危険。

●対CPU戦の流れ

基本的な流れは『X-MEN VS.ストリートファイター』とほぼ同じ。相違点は、ステージ8で闘う相手がパートナーからメカ豪鬼に変更されたことと、エンディングがメカ豪鬼にトドメを刺したキャラクターのものになることの2点だ。

■対CPU戦の流れ(同キャラ対戦:あり)

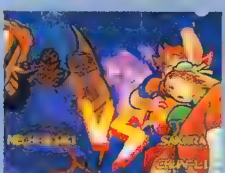
- ステージ1～5(使用可能なキャラクター12人と2対2で対戦)
- 条件を満たせば → vs 隠しキャラクター
- ステージ6
- ステージ7(vs アポカリプス)(CPU専用キャラクターと2対1で対戦)
- ステージ8(vs メカ豪鬼)(CPU専用キャラクターと2対1で対戦)
- エンディング

CONSUMER VERSION

サターン版『マーヴルスーパーヒーローズVS.ストリートファイター』

■5,800円(4メガ拡張RAM同梱版:7,800円)
■'98年10月22日発売

4メガRAM拡張カートリッジ専用ソフト。アーケード版を忠実に再現しているほか、クリア後の特別オプションや、メカ豪鬼の使用が可能など、コンシューマ版のみの特典もある。



◀メカ豪鬼を選択すると、CPU同様、ひとりで闘うことになる。

プレイステーション版『マーヴル・スーパーヒーローズVS.ストリートファイター EXエディション』

■5,800円　■'99年2月25日発売

システムは、PS版『X-MEN VS.ストリートファイター EXエディション』のものを踏襲。使用キャラクターが制限されるもののアーケード版とほぼ同じゲームシステムで遊べるクロスオーバーモードも収録している。



◀キャラクターのイラストやエンディングが鑑賞できるモードも。

SECRET FEATURE

●先発キャラクターがチェンジ

通常はキャラクター選択画面ではじめに選んだほうが先発になるが、VS画面でⓅⓅⓅを同時に押していれば、先発キャラクターを入れかえることが可能だ。

●隠しキャラクター乱入条件

対CPU戦でステージ6までに、下記のⒶ～Ⓒの条件をすべて満たしたうえで、Ⓓ、Ⓔ、Ⓕのいずれかを満たすと、その条件に対応した隠しキャラクターが乱入してくる(複数の条件を同時に満たした場合は、Ⓕ>Ⓔ>Ⓓの順に優先される)。

【共通条件】
Ⓐノーコンティニューで、なおかつ乱入もされていない
Ⓑ全ステージで操作キャラクターがふたりとも生き残っている状態で勝つ
Ⓒ下記のⒹ～Ⓕの規定フィニッシュ以外はハイパーコンボフィニッシュで勝つ

【メカザンギエフの乱入条件】
Ⓓヴァリアブルコンビネーションフィニッシュを2回以上キメる

【日焼けしたさくらの乱入条件】
Ⓔヴァリアブルコンビネーションフィニッシュを4回以上キメる

【シャドウの乱入条件】
Ⓕ以下の3つの条件をすべて満たす
①ヴァリアブルコンビネーションフィニッシュを4回以上キメる
②全試合でファーストアタックを取る
③試合ごとに先発キャラクターをチェンジする



▲メカザンギエフとシャドウはベガと、日焼けしたさくらは豪鬼とチームを組んで乱入してくる(組み合わせが変わることはない)。

●隠しキャラクターが使用できる

キャラクター選択画面で、使用したい隠しキャラクターに対応した場所へカーソルを合わせたあと、レバーを指定の方向へ入れつつ、スタートボタンを3秒以上押す(対応場所とレバーの指定方向は下の表を参照)。その状態を維持しながら、弱Ⓟ+強Ⓟ同時押し(または弱Ⓚ+強Ⓚ同時押し)でキャラクターを決定すれば、隠しキャラクターが使用できる。

隠しキャラクター	対応場所	レバーの方向
U.S.エージェント	ベガ	↑
アーマースパイダーマン	スパイダーマン	↓
メフィスト	オメガレッド	↓
日焼けしたさくら	ハルク	→
メカザンギエフ	ブラックハート	←
シャドウ	ダルシム	↑

Column エンディング前の会話について

ステージ8でメカ豪鬼を倒すと、エンディングに移行する前に、操作していたキャラクターとパートナーとの会話デモが挿入される。キャラクターによっては、思わずニヤリとしてしまうユニークなセリフを言うことも。また、会話中にスタートボタンを押すと、メカ豪鬼にトドメを刺したキャラクターが操作できるようになる。勝利ポーズキャンセルの一種と言えるだろう。



◀憲磨呂の会話は、漫才のよう。ほかにも春麗やさくらなどがおもしろい。



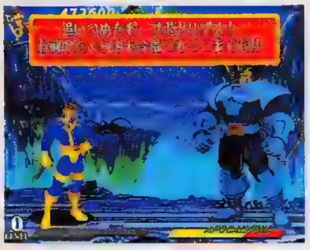
◀会話中の相手を攻撃。1、2発攻撃を当てると、相手も反撃してくる。

サイクロップス



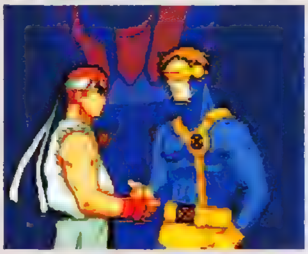
連続技の破壊力はややおとろえたが、バランスのとれた基本技&必殺技を駆使すれば、どんな間合いでも闘える。

ステージ7対戦前(vs アポカリプス)



サイクロップス「追いつめたぞ、アポカリプス! お前のたくらみも今度こそここまでだ!!」
アポカリプス「それで我が輩を追いつめたつもりか? サイクロップス、おまえ達こそここまでだ。見るがよい、我輩アポカリプスの真の力を! そしてその命をささげるのだ!」

エンディング



リュウ「また共に闘えてうれしいよ、サイクロップス」
サイクロップス「私もさ、リュウ。……だが、どうやら勝利を喜びあう前にもう一働きしなければならないようだ」



サイクロップス「行くぞ、リュウ!!」
リュウ「おう!!」
メカ豪鬼「グオオオオォォン!!」

キャプテン・アメリカ



盾を使った強力な攻撃は健在。地上で6ボタンチェーンが可能になったほか、2種類のハイパーコンボが追加された。

ステージ7対戦前(vs アポカリプス)



キャプテン・アメリカ「STOP! そこまでだアポカリプス。お前の悪事を見逃すわけにはいかないぞ!!」
アポカリプス「キャプテン・アメリカよ、教えてやろう。正義感だけでは守れぬ事があることを! 見るがよい、我輩アポカリプスの真の力を! そしてその命をささげるのだ!」

エンディング



キャプテン・アメリカ「リュウ、日本のヒーローとしてこれからも我々と共に戦ってくれないか?」
リュウ「いや、俺はまだまだ未熟。そんな扱いをうける資格はない。だが、いつの日かきっと……」



キャプテン・アメリカ「わかった。これ以上引きとめはしない。その日を楽しみにしているよ」
リュウ「ありがとう、キャップ!」
キャプテン・アメリカ「また会おう、リュウ……!」

ハルク



スーパーアーマーと飛び道具の追加により、大幅にパワーアップ。スーパーコンボも使いやすいものが多い。

ステージ7対戦前(vs アポカリプス)



ハルク「あんたがアポカリプスかい。ヒーロー達を集めるなんて、いいシュミとは言えねえな」
アポカリプス「ハルクよ、お前さえ私には子供も同然だ。その怪力も我が前では無きに等しいのだ!! 見るがよい、我輩アポカリプスの真の力を! そしてその命をささげるのだ!」

エンディング



ハルク「お前さんもガンマ線でそんなになっちまったのか? お互い大変だな。なに、ちがう? 生き別れのお母さんを探してる?」
ブランカ「ガウ」

ウルヴァリン



新技のジャンプ +強Ⓚを組みこんだラッシュで相手を圧倒できる。追加された2種類のハイパーコンボも強力だ。

ステージ7対戦前(vs アポカリプス)



ウルヴァリン「アポカリプス、やっぱりテメエか! 今日こそテメエを地獄に送ってやるぜ!!」
アポカリプス「ウルヴァリン、哀れなバーサーカーよ。お前をすべての苦しみから解放してやろう。見るがよい、我輩アポカリプスの真の力を! そしてその命をささげるのだ!」

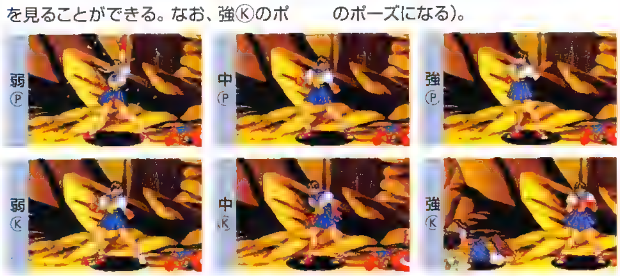
エンディング



ウルヴァリン「……思い出したぜ。やはりあいつが俺の記憶のカギを握っている……。どこかで見ているんだろうゴウキ! 貴様がカギを握っているのは間違いねえんだ!!」
豪鬼「せくな、ローガン。機は熟していない。そして我が拳、逃げもかくれもせぬ……」
ウルヴァリン「……そうらしいな。だが覚えていろ、次こそお前の拳から答えを引きずり出してやるぜ」

Column さくらの勝利ポーズ指定

さくらで勝利したときに、いずれかの攻撃ボタンを押しっぱなしにしておけば、各ボタンに対応した勝利ポーズを見ることができる。なお、強Ⓚのポーズは、さくらの後方スペースが前方スペースより広いときのみ選択可能(前方が広い場合に選択すると、弱Ⓚのポーズになる)。



スパイダーマン



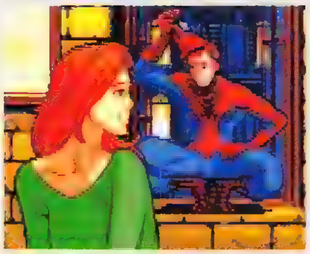
エリアルレイヴ×2はできなくなったものの、高性能な基本技と必殺技を持ち、その強さはウルヴァリンと同等。

ステージ7対戦前(vs アポカリプス)



スパイダーマン「アポカリプス？　予想より小さいな(すごいスパイダーセンス反応だ……！まいったね)」
アポカリプス「おもしろい、スパイダーマン。その軽口がいつまで続くか試してやろう。見るがよい、我輩アポカリプスの真の力を！　そしてその命をささげるのだ！」

エンディング



スパイダーマン「遅くなってごめんよ、メリー・ジェーン」
メリー・ジェーン「あら、お帰りなさいピーター。今日は帰るのがちょっと早すぎるんじゃない？」
スパイダーマン「本当に悪かったよ、反省してる。でも、今日の戦いは、少しスケールが大きくて……」



メリー・ジェーン「ウソよ、タイガー。少しスネてみただけ。あなたが無事なら何も言うことはないわ……。スパイダーマンの任務で忙しいんだもの、仕方ないわ。でも私の事を忘れちゃダメよ」
スパイダーマン「もちろんさ、メリー・ジェーン。君を忘れるなんて考えられっこないよ……！」

オメガレッド



空中ダッシュとオメガストライクで、相手をカクランすることが可能。コイル攻撃はエリアルレイヴに組みこめる。

ステージ7対戦前(vs アポカリプス)

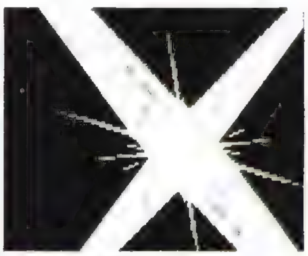


オメガレッド「アポカリプス……生命エネルギーをもらうぞ。このカーボナディウムコイルでな……！」
アポカリプス「愚かなりオメガレッド。生命エネルギーを奪われるのは貴様の方なのだ……。見るがよい、我輩アポカリプスの真の力を！　そしてその命をささげるのだ！」

エンディング



ケン「リュウ！　リュウ！！　なんて事だ……！ちくしょうッ！！　貴様には温かい血が流れていないのか!?　そうやって何人殺してきたんだ!?」
オメガレッド「今まで何回呼吸したかなど、お前はおぼえているのか？」
ケン「キサマーッ！」



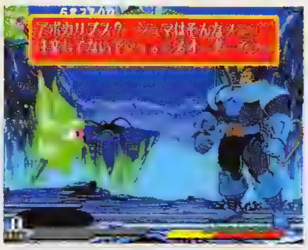
オメガレッド「阿呆が……」

シュマゴラス



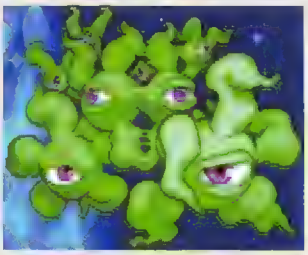
飛び道具の性能がアップし、中間距離でのケンセイが強力に。カオスディメンションは、ゲージを3本消費する。

ステージ7対戦前(vs アポカリプス)

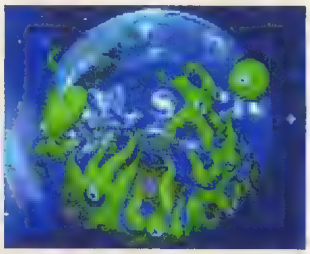


シュマゴラス「アポカリプス？　シュマはそんなメニュー注文してないでシュ。ミスオーダーでシュ」
アポカリプス「シュマゴラスよ、意味不明の異次元生命よ。お前の底知れぬエネルギーも我輩のものだ。見るがよい、我輩アポカリプスの真の力を！　そしてその命をささげるのだ！」

エンディング



一体、何がおこったというのだろう？　突然そいつの体は次々に分かれ始めた！
シュマゴラス「カオスでシュ。フラクタルでシュ。シュマゴラスがすべてでシュ」



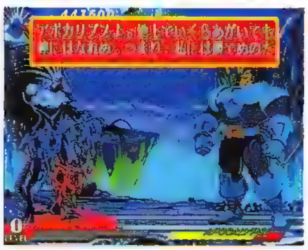
もう原因や理由などどうでもよかった。地球と呼ばれるその星は、今やそいつ……シュマゴラスに覆われようとしている……！
シュマゴラス「究極の混沌がこの星をのみこむのでシュ。あらゆる物がシュマの一部になるのでシュ」

ブラックハート



飛び道具の強Ⓟ&強Ⓚ攻撃が強化され、スーパージャンプ強Ⓚを連発しているだけで、相手の接近をはばめる。

ステージ7対戦前(vs アポカリプス)

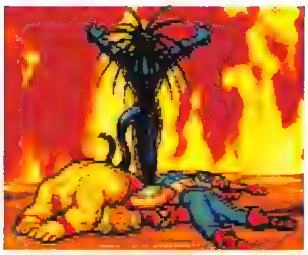


ブラックハート「アポカリプスよ。地上でいくらあがいても神にはなれぬ。つまり、私には勝てぬのだ」
アポカリプス「笑わせるな、ブラックハート。私の力が天に、地獄におよばぬと本当に思うのか？　見るがよい、我輩アポカリプスの真の力を！　そしてその命をささげるのだ！」

エンディング



ブラックハート「なかなか満足させてくれるではないか、地上のものたちよ……。お前達と出会えたことは、地上の『神』にでも感謝しておくことにしよう……」



ブラックハート「ヒーローと格闘家たちよ！その魂、今よりすべて、このブラックハートのものだ！　さあ、ささげよ！　その魂を！」

リュウ



地上・空中ともに3ボタンチェーンになった。近距離では基本技が、遠距離では必殺技が攻撃の主軸となる。

ステージ7対戦前（vs アポカリプス）



リュウ「ついにここまで来た……！　アポカリプス、勝負だ！　オレの拳を受けてみろ！」
アポカリプス「迷える戦士リュウよ、貴様の求める「道」もここで終わりだ！　見るがよい、我輩アポカリプスの真の力を！　そしてその命をささげるのだ！」

エンディング



幾多の月日が流れたが、リュウの旅はまだ終わらない。



ライバル達との闘いを胸に刻み、リュウは歩き続ける。「俺より強い奴」に会うために……。

ケン



波動拳に射程距離が設定されたほか、新ハイパーコンボの疾風迅雷脚が追加されたが、戦闘スタイルは変化なし。

ステージ7対戦前（vs アポカリプス）



ケン「またあんたか、アポカリプス。今度は新しい技でも見せてくれるのかい？」
アポカリプス「思い上がるなケンよ。人間などと違って我に限界はない。究極無限の存在なのだ！　見るがよい、我輩アポカリプスの真の力を！　そしてその命をささげるのだ！」

エンディング



リュウ「ケン！　おきろよケン！　師匠が探してるぞ！」
ケン「……？　あれ……？」
リュウ「急がないと！　サボってるとこなんて見つかったら……」



ケン「リュウ、オレすっげえ夢見たぜ！　オレ達が世界中の強い奴らと戦うんだ！　そいつら、目からビームとか出してさあ……」

春麗



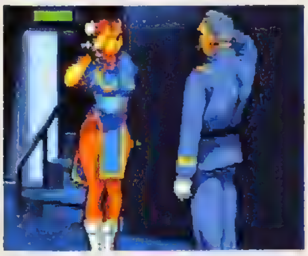
機動力の高い空中ダッシュ&3段ジャンプや、立ち動作でキャンセルできるしゃがみ強Ⓟを活用した近距離戦が得意。

ステージ7対戦前（vs アポカリプス）



春麗「ついに追いつめたわよ、アポカリプス！　動かないで！　今度こそあなたを逮捕します」
アポカリプス「無駄だ、チュンリー。いかなる法も我輩をしばることはできぬ。それが神の法でもな。見るがよい、我輩アポカリプスの真の力を！　そしてその命をささげるのだ！」

エンディング



春麗「春麗、ただいま戻りました！　任務中、不審な人物を多数発見しましたので……」



春麗「とりあえず全員しょっぴいときました！」
チーフ「うむ、ごくろう！」

ダルシム



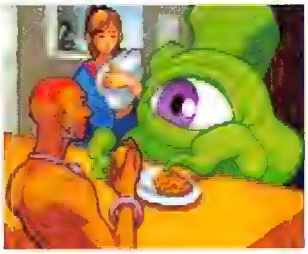
リーチの長い遠距離基本技でのケンセイと、ドリルキックからのラッシュが武器。ヨガインフェルノは弱体化した。

ステージ7対戦前（vs アポカリプス）



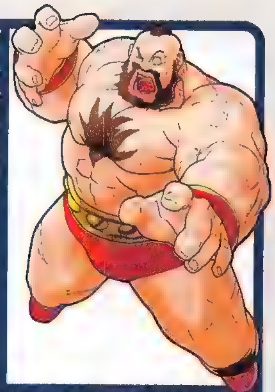
ダルシム「アポカリプス……そなたは邪念の権化……我が炎の清めが必要だ……」
アポカリプス「えせ行者ダルシムよ。悟らせてやるぞ、アポカリプスには勝てぬということをな！　見るがよい、我輩アポカリプスの真の力を！　そしてその命をささげるのだ！」

エンディング



ダルシム「遠いところから、はるばるようこそ。まあカレーでもどうぞ」
シュマゴラス「＃％＊この宇宙は消えてなくなるのでシュ」
ダルシム「ところで君は輪廻についてどう思うかね？」
シュマゴラス「シュマ来せり～シュマ来せり～」
ダルシム「そうだね、私も若い頃は……」

ザンギエフ



空中ガードしつつ相手へ接近、打撃技でプレッシャーをかけ、スキあらば投げをキメるのが基本スタイルだ。

ステージ7対戦前(vs アポカリプス)



ザンギエフ「アポカリプス！　お前をこの大地にしずめてやる！　そのベルトはいただくぞ！」
アポカリプス「笑止なりザンギエフ。我輩に挑むとは……。自分の愚かさ、身をもって思い知るがよい。見るがよい、我輩アポカリプスの真の力を！　そしてその命をささげるのだ！」

エンディング



母親「お帰りなさい、ザンギエフ。ごはんできてるわよ」
兄弟「お兄ちゃんお帰りなさい」
父親「また一段とたくましくなったな、息子よ」
ザンギエフ「やっぱり、うちのボルシチがいちばんうまいよ」
父親「母さんのボルシチは世界一だからな」
母親「ホホホ、サーモンもちゃんと丸ごと食べるのよ」

ベガ



地上での目押し連続技は健在。サイコクラッシャーを組みこんだ連続技は、一気に大ダメージを与えられる。

ステージ7対戦前(vs アポカリプス)



ベガ「まだわからんのか、アポカリプス！　貴様の時代はとうに終わっておるのだ！！」
アポカリプス「ベガよ、貴様のせまい視野では何も見えぬ。それで時代を語るなど愚の極みよ……。見るがよい、我輩アポカリプスの真の力を！　そしてその命をささげるのだ！」

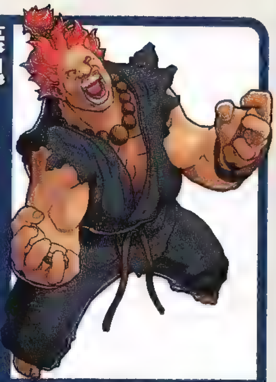
エンディング

ベガ「手に入れたぞ！　メカゴウキを生んだアポカリプスのテクノロジーを！！」



ベガ「ゆけい、我が改造人間よ！　世界にシャドルーの力を知らしめるのだ！！」
サイボーグ「リョウカイ、ボス！」

豪鬼



高い威力を誇っていた弱・竜巻斬空脚の攻撃値が正常になったかわりに、天魔豪斬空の射出が早くなった。

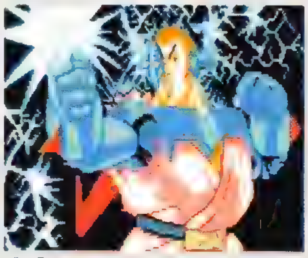
ステージ7対戦前(vs アポカリプス)



豪鬼「………………」
アポカリプス「ゴウキよ、人の強さには限界がある……。我の物になれば無限の力を与えてやろう……。見るがよい、アポカリプスの真の力を！　そして貴様のすべてを我にささげるのだ！」

エンディング

？？？「待ちなゴウキ！　勝ちほこるのはオレを倒してからにしろ！」



ダン「わはは、オレもアポカリプスに改造してもらったぜ！　勝負だゴウキ！！」



ダン「あれ……？」

さくら



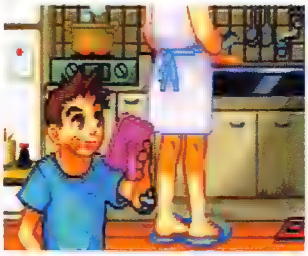
波動拳が使いづらいため、リーチの長いⓀ攻撃と、スキの小さい咲桜拳を活用した地上戦がカギとなる。

ステージ7対戦前(vs アポカリプス)



さくら「いよいよボス登場！ってとこ？　よしっ！　もちろん全力でいくからねッ！！」
アポカリプス「さくらよ、おまえがいくら強さを求めても、我輩にかなうわけはないのだ……！　見るがよい、我輩アポカリプスの真の力を！　そしてその命をささげるのだ！」

エンディング



息子「お母さーん、この写真なあに？」

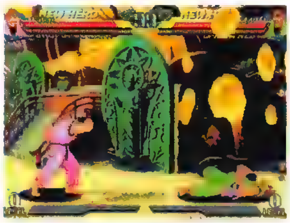


母「ああ、それは昔、母さんがね……」

Column　ダンと憲磨呂の秘密

●ダンの登場アクションが変化

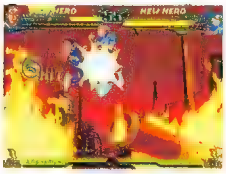
ダンが先発で登場するときに、弱Ⓟを押しっぱなしにしておくと、登場ポーズが変化する。上空で爆発が起こり、ダンが空から降ってくるのだ。



▲1P側が通常の、2P側が弱Ⓟを押しっぱなしにしていたときの登場ポーズだ。

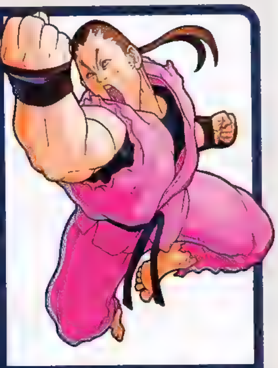
●4段ジャンプが可能な憲磨呂

通常は2段ジャンプまでしかできない憲磨呂だが、VS画面で弱Ⓚ＋中Ⓟ＋強Ⓚを押しっぱなしにしておくと、最高で4段ジャンプまでできるようになる(ただし、有効なのは1試合のみ)。これを使えば、弱い憲磨呂も、少しはパワーアップするかも。



◀相手をカクランしたり、エリアルを強化したり。意外と汎用性は高い。

ダン



チェーンコンボがないので、ラッシュ力に欠ける。スキの少ない断空脚と、威力の高い通常投げがメイン。

ステージ7対戦前（vs アポカリプス）

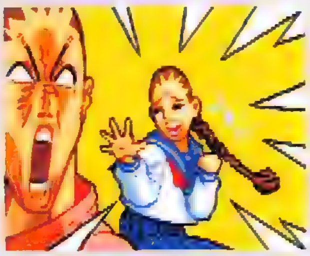


ダン「テメエがアポカリプスか！　ブッ倒して俺のサイキョー加減にみがきをかけてやるぜ！！」
アポカリプス「ダンよ、救いがたい大馬鹿者よ。教えてやろう。最強とは私の為の言葉だ！　見るがよい、我輩アポカリプスの真の力を！　そしてその命をささげるのだ！」

エンディング



ダン「へっ、よくも今までさんざんコケにしてくれたな、ゴウキ！　ホンモノの世界最強が誰か、今日こそ……」
妹「お兄ちゃん、やめて！！」



妹「その人は、その人は私たちの……！！」



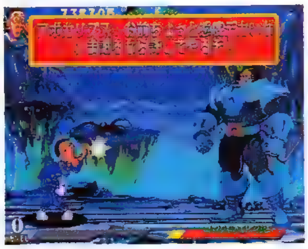
完

憲磨呂



身体が小さいためリーチ&パワー不足なのは否めないが、飛び道具、対空技、突進技を持ち、攻守のバランスはいい。

ステージ7対戦前（vs アポカリプス）



憲磨呂「アポカリプス、お前ちょっと態度デカいな。いま謝るなら許してやるぞ！」
アポカリプス「ノリマロよ、カン違いの大たわけよ。おまえがここにいる事自体が間違いなのだ。見るがよい、我輩アポカリプスの真の力を！　そしてその命をささげるのだ！」

エンディング



アポカリプスとメカゴウキを倒したノリマロは、調子に乗って世界を征服。地球を統一する大帝国を築き上げ、圧政をしいて民衆を苦しめた。



そのため、ノリマロは死後「外道王」と呼ばれ、のちに歴史の教科書に載って受験生たちを苦しめたという……。



完

隠し
キャラクター

日焼けしたさくら



豪鬼に師事したのか、阿修羅閃空や春獄殺のほか、前方（空中では斜め下）へ射出する波動拳が使用可能。

ステージ7対戦前（vs アポカリプス）



日焼けしたさくら「いよいよボス登場！　ってとこ？　よしっ！　もちろん全力でいくからねッ！！」
アポカリプス「さくらよ、少しは鍛えてきたようだが、我輩にかなうわけはないのだ……！　見るがよい、我輩アポカリプスの真の力を！　そしてその命をささげるのだ！」

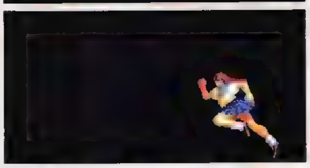
エンディング







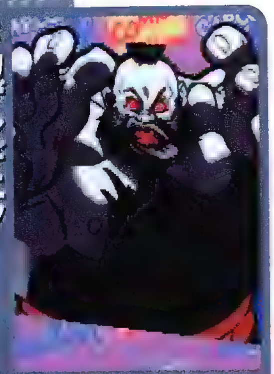




ケイ「まってぇーーーーーっさくらーーーーーーっ」

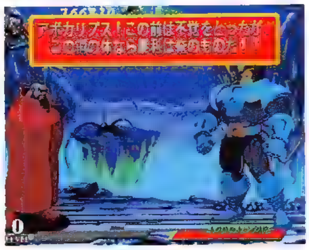
隠し
キャラクター

メカザンギエフ



ベガに改造されたザンギエフ。攻撃をガードできないかわりに、のけぞることがないハイパーアーマーを装備。

ステージ7対戦前（vs アポカリプス）



メカザンギ「アポカリプス！　この前は不覚をとったが、この鋼の体なら勝利は俺のものだ！！」
アポカリプス「笑止なりザンギエフ。怒りに我を忘れたか。自分の愚かさ、身をもって思い知るがよい。見るがよい、我輩アポカリプスの真の力を！　鉄クズにしてくれるわ！！」

エンディング



メカザンギエフ「俺が求めていた鋼鉄の体はこんなものではなかったはずだ……。あんなやつの誘いにのったばかりに……」



メカザンギエフ「こんな体では故郷に帰れない……。旅に出よう。元の体に戻る方法をさがす旅に……」

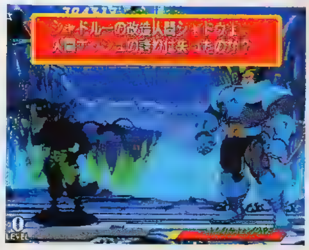
隠しキャラクター

シャドウ



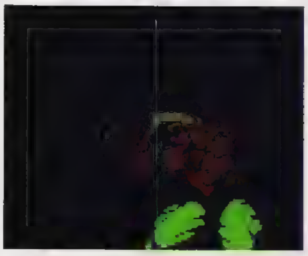
ベガに改造されたナッシュ。スキの少ない基本技と必殺技を持つ。Ⓚ攻撃を主体とした戦法に変わりはない。

ステージ7対戦前（vs アポカリプス）



アポカリプス「シャドルーの改造人間シャドウよ、人間ナッシュの誇りは失ったのか？」
シャドウ「ナッシュ？　誰のことだ。俺はシャドルーに追われる男シャドウ……。そして……この世の悪と戦う男、シャドウだ！！！！」

エンディング



シャドウ「しまった！　バッテリーが切れた！！　う、動けん……！」



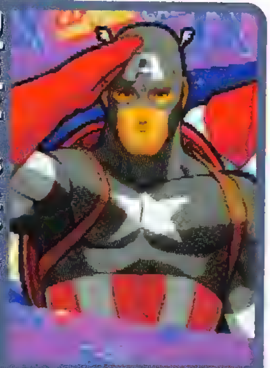
ベガ「フハハハ、見つけたぞシャドウ！　わがシャドルーからは逃げられんぞ！　残る頭を改造して忠実なしもべとしてくれるわ！」
シャドウ「やめろっ！！　やめてくれ―――――――――っっ！！」



再びシャドルーにとらわれ改造されるシャドウ。はたして彼に明日はあるのか？

隠しキャラクター

U.S.エージェント



キャプテン・アメリカと性能は同じ。攻撃判定が大きいジャンプ強Ⓟを使って、相手を上から抑えこむことができる。

ステージ7対戦前（vs アポカリプス）

キャプテン・アメリカと同じ（名前の部分のみ、U.S.エージェントに変化する）

エンディング



Congratulations! You've defeated the game with a secret character!

隠しキャラクター

メフィスト



弱と中の基本技に燃焼のヒット効果が付加されていることをのぞけば、性能はブラックハートと同じ。

ステージ7対戦前（vs アポカリプス）

ブラックハートと同じ（名前の部分のみ、メフィストに変化する）

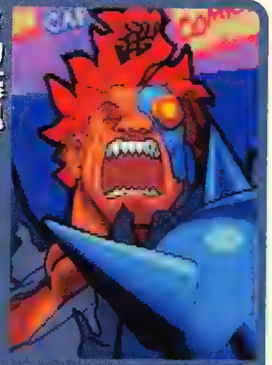
エンディング



Congratulations! You've defeated the game with a secret character!

CPU専用キャラクター（PS、SS版のみ使用可能）

メカ豪鬼

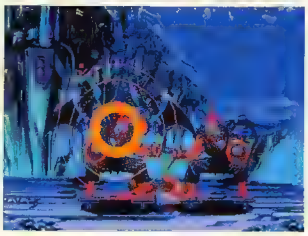


アポカリプスに改造された豪鬼。攻撃力が異常に高いうえ、基本技&必殺技も強力だが、つねにひとりで闘う。

ステージ7対戦前（vs アポカリプス）

メカ豪鬼「………………」
アポカリプス「ゴウキよ、人の強さには限界がある……。我の物になれば無限の力を与えてやろう……。見るがよい、アポカリプスの真の力を！　そして貴様のすべてを我にささげるのだ！」

エンディング



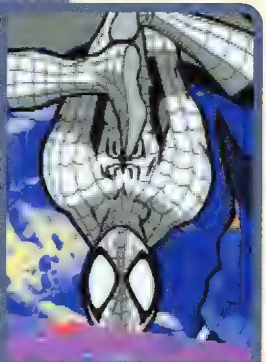
メカ豪鬼「……………………」
メカ豪鬼の影「…………」
メカ豪鬼「……………………」
メカ豪鬼の影「作られし者よ……」



Congratulations! You've defeated the game with a secret character!

隠しキャラクター

アーマースパイダーマン



スーパーアーマー能力を備えているが、弱攻撃以外には効果がない。通常のスパイダーマンより重いのが特徴。

ステージ7対戦前（vs アポカリプス）

スパイダーマンと同じ

エンディング

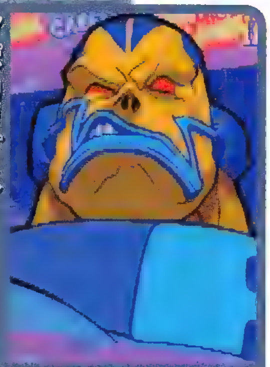


Congratulations! You've defeated the game with a secret character!

CPU専用キャラクター（PS版のみ使用可能）

※VSモードのみ

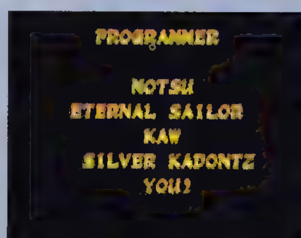
アポカリプス



新必殺技としてビームが追加されたが、全体的に弱体化。体力ゲージも通常のキャラクターと同じ長さになった。

スタッフロール

『マーヴル・スーパーヒーローズ』同様、真っ黒な背景のなかを、制作スタッフの名前が流れる（本作のほうが、表示される文字が大きい）。スタートボタンを押せば早送りすることが可能。



MARVEL VS. CAPCOM CLASH OF SUPER HEROES

マーヴル VS. カプコン CLASH OF SUPER HEROES

発売日●'98年2月
基　板●CP-システムⅡ

STORY

プロフェッサーXの負の心が、邪悪な精神生命体・オンスロートを生み出した。地球にかつてない危機が迫るなか、スーパーヒーローたちはプロフェッサーXの良心が呼び寄せたカプコンのヒーローたちと団結。宇宙の命運を賭けて、最強最大の敵に挑む……!!



「VS.」シリーズ第3弾。前作のシステムに加え、闘いを大きく変える「ヴァリアブルクロス」システムを導入。また、登場キャラクターが大幅に増加したことや、ストリートファイター以外のカプコン・キャラクターの参戦は、本シリーズが持つ"お祭り"的な雰囲気にさらに拍車をかけた。

GAME SYSTEM

●使用キャラクターの変化

マーヴル・サイドは、前作から登場していた4人に加え、ガンビットが復活。さらに、アイアンマンの相棒・ウォーマシンと、スパイダーマンのライバル的な存在であるベノムが新たに登場した。

カプコン・サイドは、マーヴル・サイド以上にバラエティに富んだ顔ぶれ。キャプテンコマンドーやストライダー飛竜といった、アクションゲーム出身のキャラクターまでいるほどだ。

●スペシャルパートナー

ヴァリアブルアシストにかわって登場したシステム。コマンドは中Ⓟ+中Ⓚ同時押しでヴァリアブルアシストと同じだが、本来のパートナーではなく、スペシャルパートナーと呼ばれるアシスト専用キャラクターが援護攻撃を行なう。スペシャルパートナーは、キャラクターをふたり選んだあと、ルーレットで決定する。

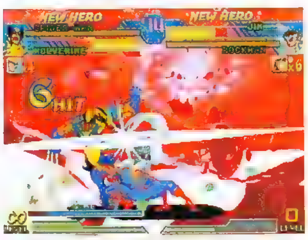
●ヴァリアブルクロス

本作から新たに加わったシステム。ハイパーコンボゲージが2レベル以上タマっている状態で↓↙←+強Ⓟ強Ⓚを同時押しすると、パートナーが攻撃を出しつつ乱入してきて、一定時間ふたりで攻撃を仕掛けることが可能。その間は、ふたりのキャラクターを同時に操作することになる。レバー中立+中Ⓟを入力すればふたりが同時に立ち中Ⓟを、↓↘→+Ⓟならばそれに対応した必殺技(↓↘→+Ⓟの必殺技がなければ基本技)を出すという仕組みだ。また、以下のⒶ〜Ⓒ以外のすべての攻撃が使用できる。

Ⓐレベル3専用ハイパーコンボ
Ⓑスペシャルパートナーによる援護攻撃
Ⓒヴァリアブルアタックなどの協力攻撃



◀ヴァリアブルクロス中はハイパーコンボが連発可能。攻撃時間の短いものが有効だ。

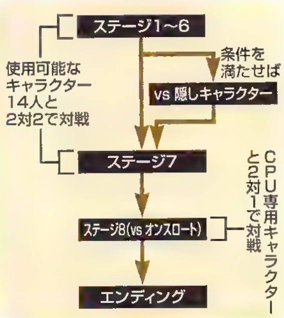


▲ここで→↓↘+強Ⓟと入力すると、2P側にいるスパイダーマンは←↓↘と見なされるが、該当コマンドがなく、しゃがみ強Ⓟが暴発する。

●対CPU戦の流れ

CPU専用キャラクターとの対戦が最終ステージのみとなり、使用可能なキャラクターとの対戦が1ステージ分増えた。

■対CPU戦の流れ(同キャラ対戦:あり)



SECRET FEATURE

●隠しキャラクター使用コマンド

キャラクター選択画面で以下のコマンドを入力すると、隠しキャラクターが使える。なお、コマンドの入力は、すばやく行なわなければ、時間切れで勝手にキャラクターが決定されてしまうので注意。

【MSH性能ハルク】
春麗にカーソルを合わせ、→×2、↓×2、←×2、→×2、↓×2、←×2、↑×4、↓×2、→×2、↑×2、↓×4、↑×4、←×1、↑×1

【ハイパーアーマーウォーマシン】
ザンギエフにカーソルを合わせ、←×2、↓×2、→×2、↓×2、←×2、↑×4、→×2、←×2、↓×4、→×2、↑×2、←×2、↓×2、→×2、↑×5

【ハイスピードベノム】
春麗にカーソルを合わせ、→×1、↓×4、←×1、↑×4、→×2、↓×2、←×2、↓×2、→×2、↑×4、←×2、↑×1

【リリス風モリガン】
ザンギエフにカーソルを合わせ、←×2、↓×2、→×2、↑×2、↓×4、←×2、↑×4、→×1、←×1、↓×4、→×2、↑×4、←×2、↓×4、→×1、↓×1

【シャドウレディ】
モリガンにカーソルを合わせ、↑×1、→×2、↓×4、←×2、↑×4、→×2、←×2、↓×2、→×2、↓×2、←×2、↑×2、→×2、↑×2、←×2、↓×5

【ロールちゃん】
ザンギエフにカーソルを合わせ、←×2、↓×2、→×2、↓×2、←×2、↑×1、→×1、↑×2、→×2

●隠しキャラクター乱入条件

対CPU戦でステージ7までに、以下のⒶⒷの条件をふたつとも満たし、さらにⒸ〜Ⓗのいずれかを満たすと、その条件に対応した隠しキャラクターが乱入してくる。複数の条件を同時に満たした場合は、優先順位の高いキャラクターが出現する(下記のキャラクターのうち、下にあるものほど、優先順位が高い)。なお、HCはハイパーコンボを、VCはヴァリアブルコンビネーションを、VCSはヴァリアブルクロスを、それぞれ表す。



▲乱入してくる隠しキャラクターたちのスペシャルパートナーは、通常では選択できないセンチネルまたはシャドウになっている。

【共通条件】
Ⓐノーコンティニューで、なおかつ乱入もされていない
Ⓑ全ステージで操作キャラクターがふたりとも生き残っている状態で勝つ

【MSH性能ハルクの乱入条件】
ⒸHC、VC、VCSのいずれかで、3回以上フィニッシュする

【リリス風モリガンの乱入条件】
Ⓓ以下のふたつの条件を満たす
①HC、VC、VCSのいずれかで、3回以上フィニッシュする
②スペシャルパートナーを2回以上使い切る

【ハイパーアーマーウォーマシンの乱入条件】
ⒺHC、VC、VCSのいずれかで5回以上フィニッシュし、そのうちの2回以上をVCSでフィニッシュする

【ロールちゃんの乱入条件】
Ⓕ以下のふたつの条件を満たす
①HC、VC、VCSのいずれかで5回以上フィニッシュし、そのうちの2回以上をVCSでフィニッシュする
②スペシャルパートナーを2回以上使い切る

【ハイスピードベノムの乱入条件】
Ⓖ以下のふたつの条件を満たす
①すべての試合でHC、VC、VCSのいずれかでフィニッシュし、そのうちの4回以上をVCSでフィニッシュする
②すべての試合でファーストアタックを取る

【シャドウレディの乱入条件】
Ⓗ以下の3つの条件を満たす
①すべての試合をHC、VC、VCSのいずれかでフィニッシュし、そのうちの4回以上をVCSでフィニッシュする
②すべての試合でスペシャルパートナーを使い切る
③すべての試合でファーストアタックを取る

CONSUMER VERSION

ドリームキャスト版『マーヴル VS. カプコン』

■5,800円　■'99年3月25日発売

アーケード版をほぼ忠実に再現。連続技の練習や4人同時プレイができるなど、オリジナル要素も充実。

プレイステーション版『マーヴル VS. カプコン EXエディション』

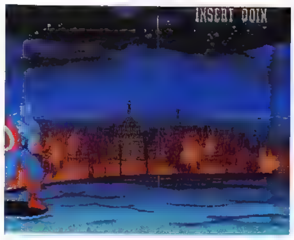
■5,800円　■'99年11月11日発売

1対1で闘う3ラウンド2本先取制にシステムをアレンジ。ヴァリアブルクロスなどはうまく表現されている。

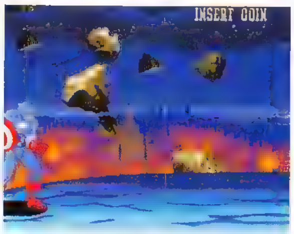
オンスロート変身シーンについて

オンスロートははじめ第1形態で闘うが、体力ゲージがゼロになると、第2形態に変身する。変身シーンのメッセージは全キャラクター共通だ。

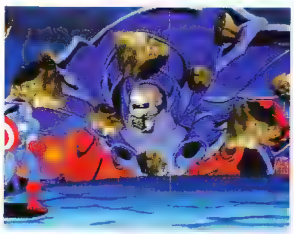
オンスロート変身シーン



オンスロート「あえて神の怒りに触れんとする愚か者め……滅びの前に、自分の運命に絶望せよ！！」

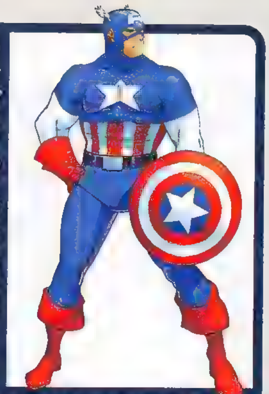






オンスロート（第2形態）と対戦

キャプテン・アメリカ



地上チェーンが6ボタンから3ボタンに。攻撃判定の大きいジャンプ強Ⓟを使った跳びこみ主体の戦法は変化なし。

ステージ8対戦前（vs オンスロート）



キャプテン・アメリカ「オンスロート、お前はわたしが倒す！　正義と自由の前に不可能はないッ！」
オンスロート「我は神、我こそ正義！　我に仇なす事、それは悪なのだ……キャプテン・アメリカよ！　すべて滅びよ！　我が名のもとに！！　我はオンスロート、怒れる神なり！！」

エンディング



キャプテン・アメリカ「諸君がなぜ、この戦いにやってきたのか……その謎が、ついに解けた。我々が倒したオンスロートは、Xメンの指導者でもあるエグゼビア教授の怒りの心が彼の超能力と結合して生まれた精神生命体だ。だが、同時に教授の良心は自分の暴走を止める人物を求め、諸君をこの戦いへと呼び寄せたのだ。しかし、その使命はすでに終わった」



キャプテン・アメリカ「オンスロートが敗れた今、空間の歪みは消えつつある」



キャプテン・アメリカ「ありがとう、戦友達！　幸運を祈る！」

スパイダーマン

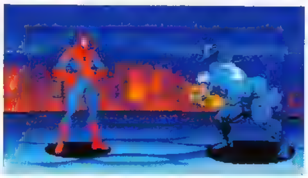


空中チェーンが6ボタンにもどり、強Ⓟ→強Ⓚによる強力な跳びこみが復活。新ハイパーコンボも追加された。

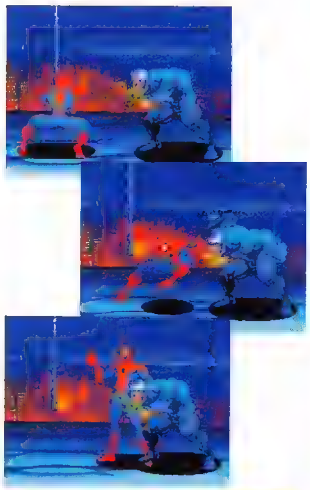
ステージ8対戦前（vs オンスロート）

スパイダーマン「オンスロートの写真は大スクープだけど、その前にしなきゃならない事があるな……！」
オンスロート「スパイダーマン、人類に知らしめるのだ。己が神の怒りに触れ滅びの前にいる事を！　すべて滅びよ！　我が名のもとに！！　我はオンスロート、怒れる神なり！！」

エンディング



スパイダーマン「ベノム、しばらくそのままでいてくれ。僕らの活躍の現場を新聞社にも見せてやろうと思うんだ。『ベノムとスパイダーマン、2大ヒーローの友情が……オンスロートの脅威を退ける！！』　どうだい、いい見出しだろ？」





スパイダーマン（ま、どんなにいい写真を撮ってもマスコミは僕を悪役に仕立てるけどね。でも、この写真を売って稼ぐお金が僕ら夫婦のメシのタネだからなあ！）

組んでいたパートナーによって、セリフの一部とグラフィックが変化する

ハルク

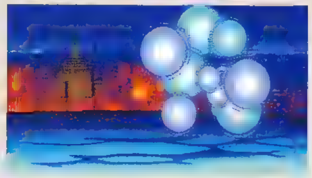


ハイパーコンボが増えたこと以外は前作と同じ。スーパーアーマー能力を利用した相打ち戦法を得意とする。

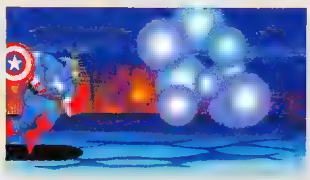
ステージ8対戦前（vs オンスロート）

ハルク「あんたがオンスロートってのかい。でかいクチばかり叩いてると後悔するぜ！」
オンスロート「すべては我が手のひらの上にある……。ハルクよ、人類には滅びが必要なのだ。すべて滅びよ！　我が名のもとに！！　我はオンスロート、怒れる神なり！！」

エンディング



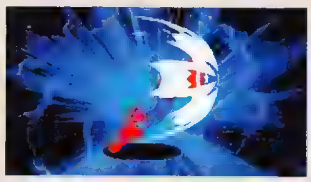
オンスロート「バカな奴らめ！　この程度でオンスロートを本当に倒せると思っていたのか？」



キャプテンアメリカ「甘く見るな、オンスロート！　お前にはこの私がとどめをさしてやるぞ！」



キャプテンアメリカ「さらばだ、ヒーロー諸君！　後を頼んだぞ！」





ウルヴァリン



スピードを活かした、接近戦でのラッシュは健在。新必殺技のバーサーカースラッシュは攻撃後のスキが大きい。

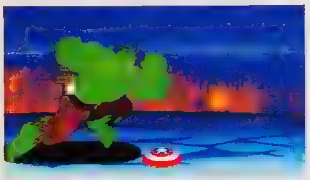
ステージ8対戦前（vs オンスロート）

ウルヴァリン「念仏でも唱えなオンスロート！　チャーリーを救うためにお前を切り裂いてやるぜ！」
オンスロート「ウルヴァリン、人類は汝によく似ている。汝らは争い戦う事しか知らぬ愚かな獣だ……。すべて滅びよ！　我が名のもとに！！　我はオンスロート、怒れる神なり！！」

エンディング



プロフェッサーX「ローガン、君が倒したオンスロートは私の心の暗黒面から生まれたものだ。私がひそかに抱いていた怒りや憎しみが私のパワーを吸い取って実体化したのだ。世界を守るために戦っていたはずの私が世界を壊滅の危機にさらしてしまった。こんな私に、理想をとなえる資格などあるものだろうか……？」
ウルヴァリン「すんだ事は言いっこなしだ、チャーリー。俺達ぁみんな、スネに傷持つ身なんだぜ。だが、あんたも俺もまだ生きてるし、世界はまだ滅びずに残ってんだから。まだまだ俺達にできる事もあるはずさ。理想は追う事に意義がある、そうだろ？」
プロフェッサーX「そうか……そうだったな。ありがとうローガン」



ハルク「キャーップ！！」



プロフェッサーX「キャプテンは自らを犠牲にしてオンスロートを倒し、地球を救った……彼のスピリットは我々の胸に永遠に刻まれるだろう……」
ハルク「あいつはいつもそうだ！　最後まで一人でカッコつけやがって……！」
ウルヴァリン「相変わらず素直じゃねえな、ブルース。やはり似たもの同士だぜ、お前と俺はよ」

ガンビット



棍を使った攻撃は射程・攻撃判定ともに優れており、接近戦で重宝する。ハイパーコンボは使い勝手がイマイチ。

ステージ8対戦前（vs オンスロート）

ガンビット「チェックメイト！　アンタの負けだ、オンスロート。もう逃げられねえぜ！」
オンスロート「そうだガンビット、ゲームは終わる。『人類の世』という下らぬゲームがな……。すべて滅びよ！　我が名のもとに！！　我はオンスロート、怒れる神なり！！」

エンディング



モリガン「あら、カードや棒で遊ぶのはもうおしまいなの？　坊や」
ガンビット「いいねえ、シェリ。その美貌とは裏腹な棘のある言葉……美しいバラを見るようだ……（燃えさせてくれるじゃないか！　まさにレミー様の腕の見せ所ってシーンだな！）」



ローグ「鼻の下のばしちゃって、ずいぶんと楽しそうじゃないの、ガンビット！」







モリガン「あらあら……少しは楽しめるかと思ったのに……」

ウォーマシン



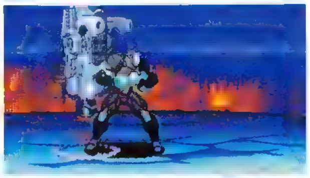
アイアンマンに酷似しており、使う技も同じだ。唯一のオリジナル技・ウォーデストロイヤーは、ケズリに有効。

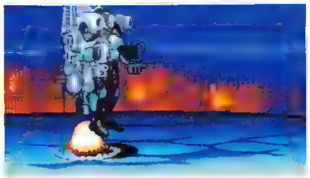
ステージ8対戦前（vs オンスロート）

ウォーマシン「やっと出やがったな、オンスロート！　命ごいするなら今のうちだぜ！！」
オンスロート「ヒトはキカイによって神になろうとしている動物なのか、ウォーマシンよ。すべて滅びよ！　我が名のもとに！！　我はオンスロート、怒れる神なり！！」

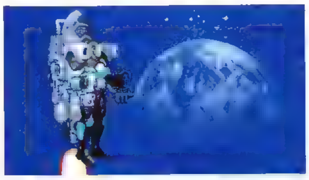
エンディング





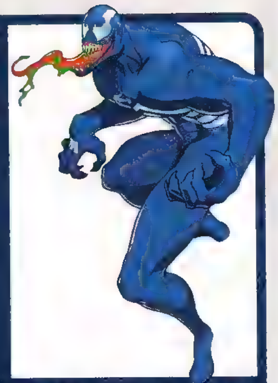


ウォーマシン「作戦終了、ってとこか。ハードな戦いだったぜ」



ウォーマシン「平和すぎるのも退屈で困るが、この青い星が悪人に支配なんかされちゃ、のんびりテレビゲームもできなくなっちまうからな。ウォーマシンは今日も地球のために戦い続ける！！　……と言うわけだ」

ベノム



地上・空中ともにⓅ→Ⓚチェーンなので、相手を抑えこみづらい。スキの小さい、ベノムファングが主力武器。

ステージ8対戦前（vs オンスロート）

ベノム「お前がオンスロートか！！　善良な市民を苦しめやがって！　全身バラバラにしてやるぜ！！」
オンスロート「ベノムよ、汝の狂気、汝と共に消し去ってやろう……！　すべて滅びよ！　我が名のもとに！！　我はオンスロート、怒れる神なり！！」

エンディング



ベノム「とりあえずオンスロートは倒したが世の中まだまだ悪党だらけだ……。罪のない善良な市民を守らねば……！　そうだろ、スパイダーマン？　この戦いで、お前が純粋さを持った信頼できる協力者だって事がわかったぜ」



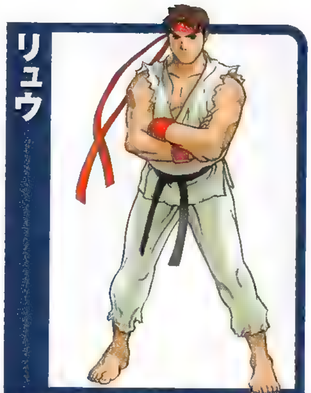
ベノム「よし！　行こうぜスパイダーマン！」



ベノム「悪党どものドタマかち割って脳みそ引きずりだしてやろうじゃねぇか！　おっと、もちろん口からハラワタ吐かせてやるのも忘れちゃいねえぜ！！」



リュウ



リュウ・ケン・豪鬼の3つのモードがあり、任意に変化させられる。ケンor豪鬼モード時は、彼らの技が使用可能に。

ステージ8対戦前（vs オンスロート）

リュウ「ついにここまで来た……勝負だオンスロート。お前とはいい勝負ができそうだ！」
オンスロート「リュウ、ヒトとは目前のものを倒さねば気がすまぬものなのか……？　すべて滅びよ！　我が名のもとに！！　我はオンスロート、怒れる神なり！！」

エンディング



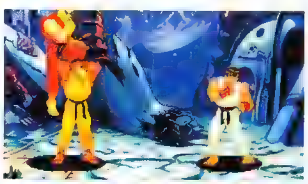
ショーン「師匠、何だか息苦しくないですか？」
ケン「修行がたりないぞ、ショーン。リュウはこういう場所で修行した結果、数々の必殺技を編み出しているんだっ！！」



ショーン「本当ですか！？」
ケン「もちろん本当だ。お前も後で稽古をつけてもらえ」



ショーン「オッス！　リュウさんよろしくお願いします！！」
ケン「じゃあ俺、イライザとショッピングに行く約束してるから。後はよろしくな」







リュウ「うん、いい感じだ！　よしショーン、思いっきり来い！」

キャプテンコマンドー

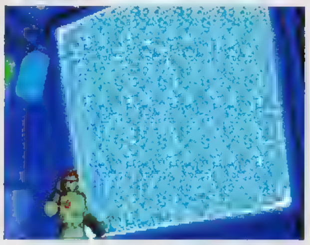


地上での6ボタンチェーンと、仲間を呼んで攻撃するコマンドーストライクによるラッシュで、相手を圧倒できる。

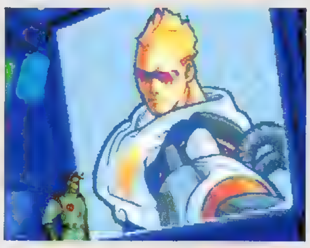
ステージ8対戦前（vs オンスロート）

キャプテンコマンドー「ついに現れたな、犯罪超人オンスロート！　地球の平和のために、お前を倒す！！」
オンスロート「キャプテンコマンドーよ、真の平和は神によって実現される。人類滅亡の後にな……。すべて滅びよ！　我が名のもとに！！　我はオンスロート、怒れる神なり！！」

エンディング



アベンジャーズクルー「本部よりアベンジャーズ各メンバーへ。我々を恐怖におとしいれたオンスロートは姿を消した。くり返す……」



キャプテンコマンドー「犯罪超人を作り地球を支配しようとした男オンスロートは我々が倒した。これで地球に平和がとりもどされるだろう」
アベンジャーズクルー「あ、あなたはいったい……？」
キャプテンコマンドー「I am CAPTAIN COMMANDO.」

春麗



3段ジャンプを使ったエリアルレイヴは難易度が上がったうえ、威力も低くなった。千裂脚をいかに当てるかが課題。

ステージ8対戦前（vs オンスロート）

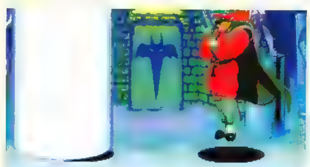


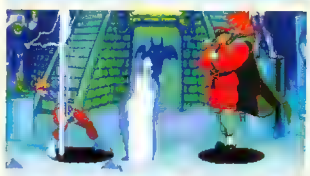
春麗「ついに追いつめたわよ、オンスロート！　あなたを逮捕します！　観念なさい！」
オンスロート「そう、観念するのだ人類よ！　滅びの時だ。チュンリー、汝も逃れることはできぬ……。すべて滅びよ！　我が名のもとに！！　我はオンスロート、怒れる神なり！！」

エンディング



春麗「ついに追いつめたわよ、ベガ！　あなたがこの事件の黒幕なのはお見通しよ！　観念なさい！！」
ベガ「見事といいたい所だが、これが君を改造人間にする為の罠だとしたらどうするかね？」





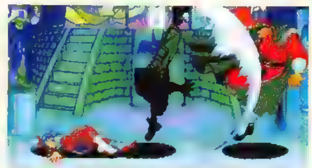


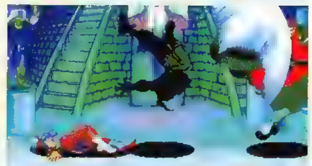
ベガ「シャドルーへようこそ、チュンリー刑事！　いやシャドウレディと呼ぶべきか!?　ワハハ」
シャドウ「まてっ！！」

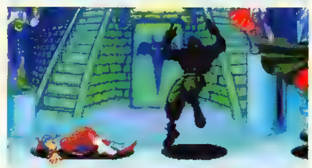


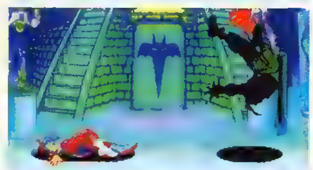


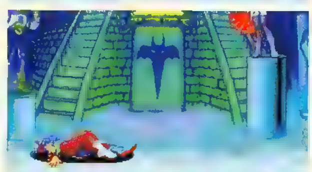
シャドウ「ベガ、これ以上シャドルーの好きにはさせんっ！　行くぞ！」









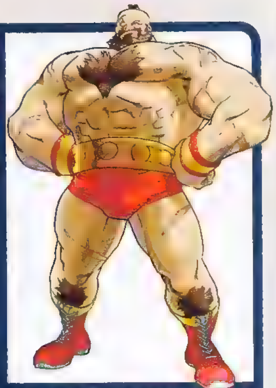




春麗「ハッ！　ベガは？……。……あの人はいったい……」

CHAPTER 6-5
マーヴル VS. カプコン

ザンギエフ

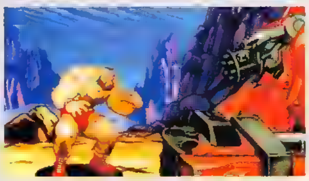


キャラクター性能には大きな変化はないが、メカザンギエフにモードチェンジできる新ハイパーコンボが加わった。

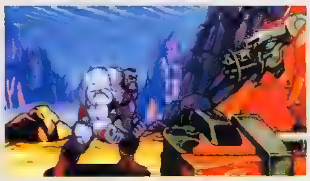
ステージ8対戦前(vs オンスロート)

ザンギエフ「貴様がオンスロートか！　お前も俺の体のキズの一つにしてやる！！」
オンスロート「人類も汝と同様、哀れなほど愚かしい……。ザンギエフ、せめて苦しまずに消え去れ！ すべて滅びよ！ 我が名のもとに！！我はオンスロート、怒れる神なり！！」

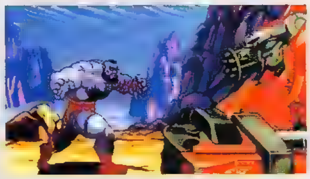
エンディング



ザンギエフ「見よ、この鋼鉄の肉体を！　まさに最強、俺の前に敵はない！！　よし、そこのロボット！　かかってこい！　貴様にロシアの魂を見せてやる！」

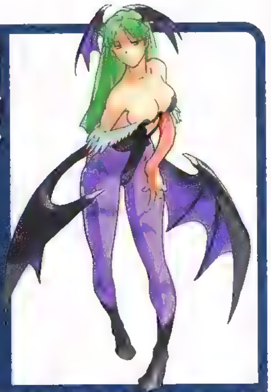


ザンギエフ「うぉおおおッ！　俺は赤きサイクロン！」





モリガン



3種類の軌道を持つ空中ダッシュが可能だが、「ヴァンパイア」シリーズのような2択攻撃は行なえない。

ステージ8対戦前(vs オンスロート)

モリガン「あら、あなたがオンスロート？　期待してたのに、たいしたことなさそうね」
オンスロート「コウモリが迷い込んできたようだな……。モリガン、我が汝を闇にかえしてやろう……。すべて滅びよ！　我が名のもとに！！　我はオンスロート、怒れる神なり！！」

エンディング



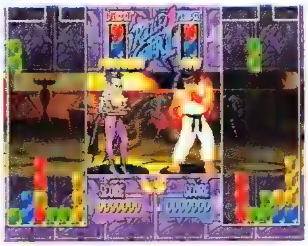
モリガン「私を満足させられる者はやっぱりそう簡単にはいないみたいね……」



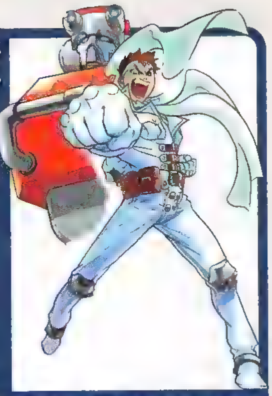
リュウ「まて、モリガン。俺と勝負だ！」
モリガン「フフ。望むところよ……！」
リュウ「行くぞ！！」







ジン



基本技はすべて大振りなうえ、必殺技やハイパーコンボも空振りすると大きなスキができてしまうのが欠点。

ステージ8対戦前(vs オンスロート)

ジン「覚悟しろ、オンスロート！　お前はオレがブチのめす！！」
オンスロート「汝のような人類は自ら滅びるのかも知れぬ。だがジン、汝らは神の怒りに触れたのだ！　すべて滅びよ！　我が名のもとに！！　我はオンスロート、怒れる神なり！！」

エンディング

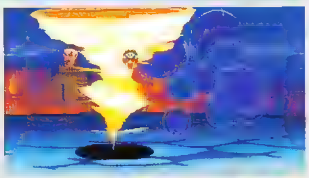


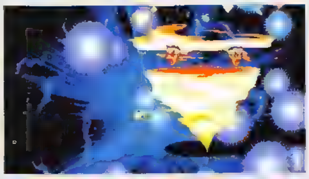
オンスロート「愚かなり、ジン。このオンスロートを本当に倒せるとでも思っているのか……？　私はもはや物質を超越した存在なのだ！　いかなる攻撃も通用せぬ！」



ジン「上等だぜッ、オンスロートッ！！　すべてをかけたこの一撃、受けてみろ！！！！」









ロックマン

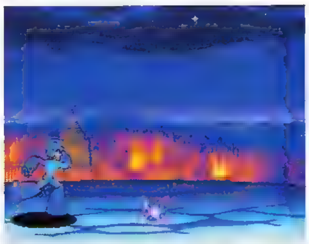


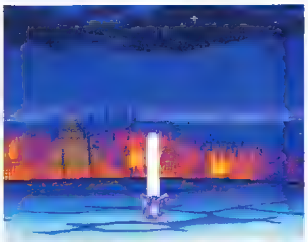
パワー&リーチが不足ぎみ。タメつづけると最大で50ヒットする、チャージショットの使いかたがカギをにぎる。

ステージ8対戦前(vs オンスロート)

ロックマン「キミはワイリーの巨大メカだな！！平和を乱すやつはボクが許さないぞッ！！」
オンスロート「人類だけでなく人形までも神にそむくか……。ロックマン、死をもって人類に忠告せよ！！　すべて滅びよ！　我が名のもとに！！　我はオンスロート、怒れる神なり！！」

エンディング







リュウ「ジン……あいつはオンスロートと一緒に死んでしまったのか……？」



リュウ「いや、あいつはきっと帰ってくる！……必ず……！！」

ストライダー飛竜



サイファーによる攻撃は攻撃判定が異常に大きく、リーチも十分。ほぼすべてのキャラクターと互角以上に闘える。

ステージ8対戦前（vs オンスロート）

ストライダー飛竜「目を覚ます時間だ、オンスロート。くだらん夢に満足したか？」
オンスロート「我は不滅、永遠なり。ストライダー飛竜、汝にはさめることのない眠りを与えよう……。すべて滅びよ！　我が名のもとに！！　我はオンスロート、怒れる神なり！！」

エンディング



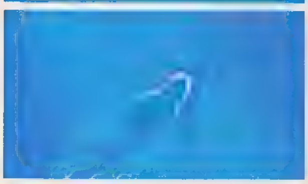






ストライダー飛竜「任務完了……」





隠しキャラクター

リリス風モリガン



一部の必殺技とハイパーコンボはモリガンと異なるものになっている。空中ダッシュの高度制限がないのも特徴。

ステージ8対戦前（vs オンスロート）

モリガン「あら、ステキなおじさまがいるわね……（リリスのシュミじゃないけどね……）」
オンスロート「モリガン……いやリリスよ、かりそめの肉体で汝は一体何をしようというのだ……。すべて滅びよ！　我が名のもとに！！　我はオンスロート、怒れる神なり！！」

エンディング



リリス「私たちこれからずっと入れかわった体のままなのかしら……」
モリガン「そうだわ！！　頭をぶつけた時に入れかわったんだから、もう1回ぶつけてみれば……!?」
リリス「よし、やってみましょう！　思いっきり頭をぶつけてみて！！」



モリガン「よーし、いくわよーーーーーっ!!!!」



ザンギエフ「その頭突きの特訓、乗ったーーッ!」





モリガン「キャーーーーーーッッ!!!」







モリガン「う……いたたた……。……!!やったわ！　元の体に戻ってる!!　これで魔界に帰れるわ！　さあリリス、行くわよ!」



リリス「え……ええ！　おねえさま♥　帰りましょ、帰りましょ!」



ザンギエフ「うん……いたた……」

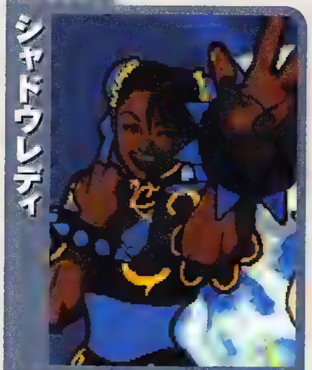


ザンギエフ「!!　キャーーーーーーーーーッッ!!!!　こんな体、イヤーーーーーッッ!!」



隠しキャラクター

シャドウレディ



ベガに改造された春麗。メカを使った攻撃が多いほか、前作のシャドウのレベル3専用ハイパーコンボも使用可能。

ステージ8対戦前（vs オンスロート）

シャドウ「そこまでよ！　シャドウがいなくても、この私がいるわ!」
オンスロート「愚かなり、シャドルーの改造人間よ。メカの分際で神に逆らおうと言うのか。すべて滅びよ！　我が名のもとに!!　我はオンスロート、怒れる神なり!!」

エンディング



ジン「うわあッ!!」
ベガ「バカめ！　このワシに逆らおうなどとは……。貴様のようなバカなどシャドルーに入れる値打ちもない……」







シャドウ「しまった！　遅かったか……!」
シャドウレディ「……!　まだかすかだけど息があるわ！　でもこのままでは……」
シャドウ「やむをえん。彼の命を救うには改造手術しかない!」



ジン「俺は……助かったのか……!?」

隠しキャラクター

ロールちゃん



ロックマンの妹的存在。ロックマン同様、リーチが短く攻撃力も低いうえ、チャージショットがないのが致命的。

ステージ8対戦前(vs オンスロート)

ロールちゃん「あなたがオンスロートね！ もう悪いことはやめなさい！　ロールがおしおきするわ！！」
オンスロート「神の前には何者も等しい。ロール、汝にも皆と同じく滅びの運命をくれてやろう……。すべて滅びよ！　我が名のもとに！！　我はオンスロート、怒れる神なり！！」

エンディング

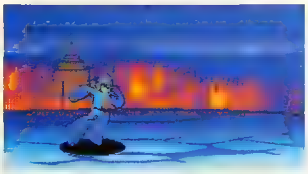




ロールちゃん「博士！　ボスを倒したわ！ ロックより先にステージクリアよ！！」
ライト博士「おお、ロックよりロールの方が早かったか！！　ワイリーの野望を早く止めなければならん！　事態は一刻を争うのじゃ！！ よしロール、おまえがパワーアップして次のステージに進むのじゃ！！」



ロールちゃん「よーし！　みんなの平和はわたしが守る！！」
ライト博士「たのんだぞ、ロール！」





隠しキャラクター

MSH性能ハルク



スーパーアーマー能力がないかわりに動作スピードが速い。必殺技やハイパーコンボの性能は通常のハルクと同じ。

ステージ8対戦前(vs オンスロート)

MSH性能ハルク「オンスロート……私を生み出した破壊神よ……。私は……お前を止めなければならない！！」
オンスロート「創造主にそむくとは、人類同様愚かな……。汝、名も許されぬ者よ……今こそ無に帰れ……。すべて滅びよ！　我が名のもとに！！　我はオンスロート、怒れる神なり！！」

エンディング



隠しキャラクリアおめでとう!!
そして、プレイしてくれてありがとう!
マーヴルvs.カプコン制作スタッフ

隠しキャラクター

ハイスピードベノム



全体的にすばやく、6ボタンチェーンが可能なため、相手を抑えこんでいける。防御力が極端に低いのが欠点。

ステージ8対戦前(vs オンスロート)

MSH性能ハルクと同じ

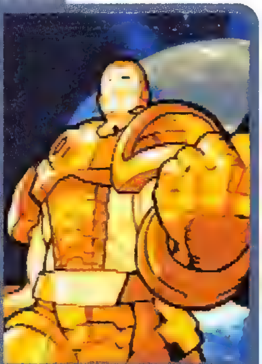
エンディング



隠しキャラクリアおめでとう!!
そして、プレイしてくれてありがとう!
マーヴルvs.カプコン制作スタッフ

隠しキャラクター

ハイパーアーマーウォーマシン



のけぞることがないハイパーアーマーを装備しているが、相手の攻撃をガードできず、移動速度も遅い。

ステージ8対戦前(vs オンスロート)

MSH性能ハルクと同じ

エンディング



隠しキャラクリアおめでとう!!
そして、プレイしてくれてありがとう!
マーヴルvs.カプコン制作スタッフ

CPU専用キャラクター
(PS、DC版の[illegible])

オンスロート



プロフェッサーXが生んだ思念体。はじめは第1形態で闘うが、体力ゲージがゼロになると、第2形態に変身する。

ステージ8対戦前(vs オンスロート)

会話デモは用意されていない

エンディング

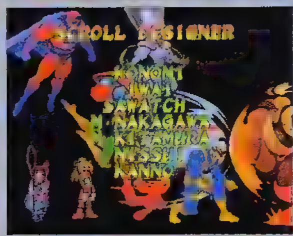


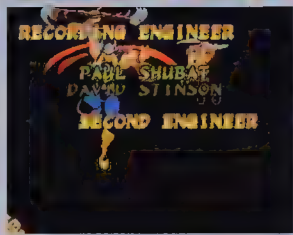
隠しキャラクリアおめでとう!!
そして、プレイしてくれてありがとう!
マーヴルvs.カプコン制作スタッフ

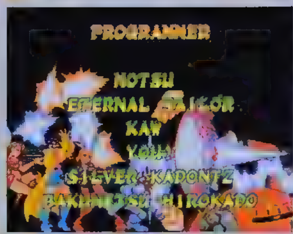
スタッフロール

本作のスタッフロールは、開発スタッフの名前が流れるうしろで、スペシャルパートナーたちが多彩なアクションをくり広げるというコミカルなものだ。

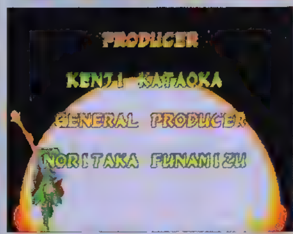














Column スペシャルパートナー大全集

ヴァリアブルクロスと並ぶ本作の特徴的なシステムが、スペシャルパートナーだ。ここでは、総勢22名(仲間とともに登場するキャラクターもいる)におよぶスペシャルパートナーたちを、ビジュアル+データつきで紹介する。

基本的にスペシャルパートナーはルーレット方式で選ばれる。ルーレット中に攻撃ボタンを押せば、その瞬間にカーソルを停止させることができるが、目押しはほぼ不可能。しかし、スペシャルパートナー選択のルーレットが出現する前から、スタートボタンと特定のボタンを押しっぱなしにしていれば(パートナーと各ボタンの対応は下の表を参照)、プレイヤーが自由にスペシャルパートナーを選択することができるのだ。

なお、この方法を使えば、乱入してくるCPUキャラクター専用のスペシャルパートナーであるセンチネル&シャドウも選択可能。また、試合終了後に、勝利メッセージ画面に移行する前からスペシャルパートナーのルーレットが消えるまでのあいだ、Ⓚボタンのいずれかひとつを押しっぱなしにしておけば、前の試合で相手が使用していたパートナーを選択することもできる(この場合のみスタートボタンを押す必要がない)。



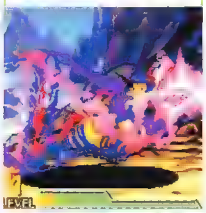
▲絶妙の軌道と突進速度を持つコロッサス。大会などではこれ以外のスペシャルパートナーはほとんど使われなかった。

マーヴル・サイド

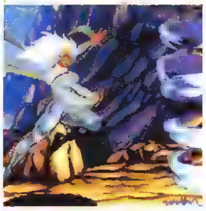
サイクロップス



サイロック



ストーム



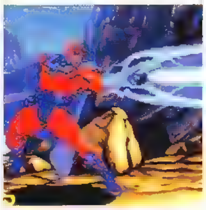
コロッサス



ジャガーノート



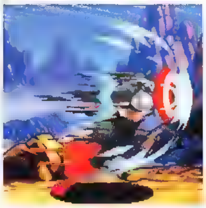
マグニートー



アイスマン



U.S.エージェント



ローグ



マイティ・ソー



ジュビリー



センチネル



キャラクター名	初登場作品	使用できる回数	選択するためのボタン
サイクロップス	X-MEN	7回	弱Ⓟ+中Ⓟ+弱Ⓚ
サイロック	X-MEN	5回	中Ⓚ
ストーム	X-MEN	6回	弱Ⓟ+強Ⓟ+弱Ⓚ
コロッサス	X-MEN	5回	弱Ⓟ+中Ⓟ+中Ⓚ
ジャガーノート	X-MEN	3回	弱Ⓟ+中Ⓚ
マグニートー	X-MEN	7回	強Ⓟ+弱Ⓚ
アイスマン	X-MEN	4回	中Ⓟ+中Ⓚ
U.S.エージェント	マーヴル・スーパーヒーローズ VS.ストリートファイター	5回	強Ⓟ+中Ⓚ
ローグ	X-MEN VS.ストリートファイター	6回	弱Ⓟ+中Ⓟ+強Ⓟ+弱Ⓚ
マイティ・ソー	(初登場)	7回	中Ⓟ+弱Ⓚ
ジュビリー	(初登場)	8回	中Ⓟ+強Ⓟ+弱Ⓚ
センチネル	X-MEN	4回	中Ⓟ+強Ⓟ+中Ⓚ

カプコン・サイド

名無しの超戦士



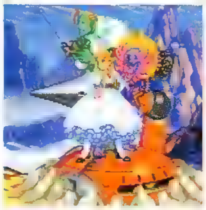
魔法使いピュア&ドラ猫ファー



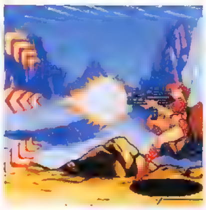
想鐘サキ



デビロット一味



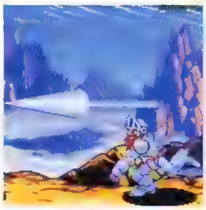
ミシェルハート



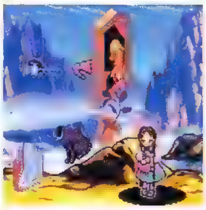
ルー&アカビー



アーサー



アニタ



トンプー



シャドウ



キャラクター名	初登場作品	使用できる回数	選択するためのボタン
名無しの超戦士	ロストワールド	4回	弱Ⓟ
魔法使いピュア&ドラ猫ファー	クイズカプコンワールド2	5回	弱Ⓚ
想鐘サキ	クイズなないろドリームス~虹色町の奇跡	7回	強Ⓟ
デビロット一味	サイバーボッツ	5回	中Ⓟ+強Ⓟ
ミシェルハート	アレスの翼	6回	弱Ⓟ+弱Ⓚ
ルー&アカビー	ワンダー3	8回	中Ⓟ
アーサー	魔界村	8回	弱Ⓟ+中Ⓟ
アニタ	ヴァンパイア ハンター	5回	弱Ⓟ+中Ⓟ+強Ⓟ
トンプー(東風)	ストライダー飛竜	9回	弱Ⓟ+強Ⓟ
シャドウ	マーヴル・スーパーヒーローズVS.ストリートファイター	3回	弱Ⓟ+強Ⓟ+中Ⓚ

マーヴル VS. カプコン2 NEW AGE OF HEROES

発売日●2000年3月
基　板●NAOMI

STORY

おとぎ話でしかなかったはずの「波蝕の鎧」。決して目覚めてはならなかったその鎧を、運命の歯車が現世へと呼びもどした。鎧が放つ不吉な力が、希望の光をさえぎろうとしたそのとき、戦士たちが集う。目指すは深淵――すべてを「はじまりの海」へと返す場所。



3人のキャラクターをあやつる3on3対戦の導入にともなって、操作形態が大きく変化。VS. シリーズのウリであるチームバトルがさらなる進化をとげた。使用できるキャラクター数も大幅に増え、最大で56人のなかから選択することが可能。NAOMI基板とドリームキャスト版の連動も大きな特徴だ。

GAME SYSTEM

●操作方法の変更

使用する攻撃ボタンは前作と同じく6つだが、新たにパートナーボタンⒶとパートナーボタンⒷが加わり、中Ⓟと中Ⓚボタンがなくなった。ただし、チェーンコンボ中は、弱Ⓟと弱Ⓚボタンがそれぞれ中Ⓟと中Ⓚボタンの役割も果たすため、弱攻撃中にもう一度弱攻撃ボタンを押すと、前作での中攻撃にあたる技を出せる。

●3on3チームバトル

3人のキャラクターでチームを組み、3対3で闘う。対戦中はパートナーと自由に交代でき、チーム全員の体力がゼロになった側が負け……など、基本的なルールは前作と変わらない。なお、対戦がはじまる前の画面からパートナーボタンⒶを押しっぱなしにしておくと2番目のパートナー、Ⓑを押しておくと3番目のパートナーを先発キャラクターにできる。



▲この画面で先発キャラクターを変更。なお、パートナーボタンⒶとⒷの両方を押しておくと、パートナーの2番目と3番目が入れかわる。

●キャラクターの追加

過去のカプコンゲームに登場したキャラクターが数人追加されている。完全な新キャラクターは、ケーブル、マロウ、ルビィ ハート、アミンゴの4人。

●アシストタイプ

ヴァリアブルアシスト、ヴァリアブルコンビネーション、ヴァリアブルカウンターを使ったときに出る技を決めるシステム。シューティングタイプや対空迎撃タイプなど、全部で13種類のタイプが存在する。各キャラクターは、そのなかから3つのアシストタイプを、TYPE α、TYPE β、TYPE γとして所持しており、プレイヤーは使用キャラクターと同時に、アシストタイプの選択も行なう。

●ヴァリアブルアタック

チームを組むメンバーが3人になったのにともない、弱Ⓟ+弱Ⓚ同時押しで2番目のパートナー、強Ⓟ+強Ⓚ同時押しで3番目のパートナーと、それぞれ交代できるようになった。

●ヴァリアブルカウンター

コマンドが、⬅⬋⬇+パートナーボタンに変更された。パートナーボタンⒶで入力すれば2番目のパートナーと、Ⓑなら3番目のパートナーと交代する。

●ヴァリアブルコンビネーション

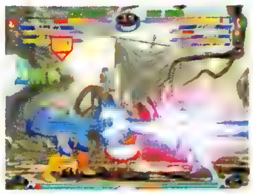
パートナーボタンⒶ+Ⓑ同時押しで、パートナーと同時にハイパーコンボを放つ。ハイパーコンボゲージのストック数が3本以上なら3人、2本だとふたり、1本だと自分ひとりでハイパーコンボを出す。



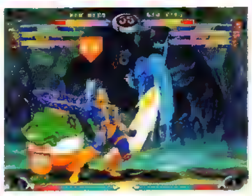
◀どのハイパーコンボを出すかは、そのキャラクターのアシストタイプで決まる。

●ヴァリアブルアシスト

パートナーによる援護攻撃。パートナーボタンⒶを押すと2番目のパートナー、Ⓑなら3番目のパートナーが攻撃する。



◀ケーブルの場合、αのシューティングタイプだとアシストはバイパービームになる。



▶βの対空迎撃タイプなら、シミターに。戦術に合わせた使いわけが必要だ。

●スナップバック

現在闘っている相手キャラクターを強制的にパートナーと交代させる攻撃。⬇⬊➡+パートナーボタンで出すことができ、パートナーボタンⒶだと2番目、Ⓑだと3番目のパートナーと交代させる。スナップバックを受けたキャラクターは、しばらくのあいだ闘いに参加できない。



◀一定時間、体力ゲージに×印がつき、そのパートナーを呼び出せなくなる。

●ディレイドハイパーコンボ

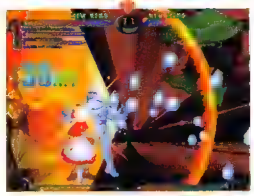
ハイパーコンボ使用中に、2番目のパートナーが持つハイパーコンボのコマンドを入力すると、直後にパートナーが現れ、入力した技を使う。さらにつづけて3番目のパートナーのコマンドを入力すれば、3人連続でハイパーコンボを使用できる。



◀闘っているキャラクターがハイパーコンボを出しているあいだにコマンドを入力。



◀2番目のパートナーが現れてハイパーコンボを使用。さらにコマンドを入力すると…。



◀3番目のパートナーも攻撃に参加。チーム編成によっては、100ヒット以上も可能だ。

●ハイパーキャンセル

必殺技の途中でコマンドを入力すると、モーションをキャンセルしてハイパーコンボを出すことが可能。キャンセル可能なタイミングは、必殺技によって異なる。

●対CPU戦

その時点で使用可能なキャラクターのうち21人によって編成された7チームと対戦。ステージ8では、アビス第1形態～第3形態を相手に、3対1の闘いを連続して行なう。

■対CPU戦の流れ(同キャラ対戦:あり)

ステージ1～7 ― 使用可能なキャラクターのうち計21人と対戦
↓
ステージ8(vs アビス第1～第3形態)
↓
スタッフロール

CONSUMER VERSION

ドリームキャスト版『マーヴル VS.カプコン2』

■5,800円　■2000年3月30日発売

NAOMI基板との互換性を活かし、アーケード版をほぼカンペキに再現。連続技の練習などができるトレーニングモードのほか、バーサスモードやスコアアタックモードが追加された。また、電話回線を使った通信対戦や、ビジュアルメモリによるアーケード版との連動など、家庭用ゲームのワクを越えた要素も数多く盛りこまれている。



◀最初から使えるキャラクターが異なる以外は、アーケード版を忠実に再現。



▶経験値やポイントをためれば、さまざまな隠し要素を利用することが可能になる。

●隠しキャラクター＆隠しカラー

本作では、DC版で使用しているビジュアルメモリを差してプレイすると、基板の経験値が増加。経験値が一定量に達すると基板のレベルが上昇し、隠しキャラクターや隠しカラーが出現する。

【隠しキャラクターの出現法則】

28人存在する隠しキャラクターは、右表のように4人ずつ7種類のグループにわけられている。レベルが上がるたび、Aグループから順番に(GグループのつぎはAグループにもどる)グループ内でまだ出現していないキャラクターが1体ずつ、ランダムで出現するのだ。たとえば、レベルアップでBグループのキャラクターが出現した場合、次回のレベルアップでは、Cグループから、まだ出現していないキャラクターがランダムで1体出現する、という仕組み。

【隠しカラーの出現法則】

レベルが上がるごとに、出現ずみキャラクターの1体に隠しカラーが追加。パートナーボタンで隠しカラーを選択できる。

■隠しキャラクター・グループリスト

Aグループ	Bグループ	Cグループ
サイロック	ジル	ウォーマシン
ローグ	トロン	シルバーサムライ
オメガレッド	さくら	アダマンチウムを失ったウルヴァリン
ストーム	キャミィ	アイアンマン

Dグループ	Eグループ	Fグループ	Gグループ
ロックマン	コロッサス	ケン	サノス
ロールちゃん	ブラックハート	ナッシュ	センチネル
ベガ	スパイラル	ダルシム	フェリシア
春麗	セイバートゥース	ダン	コブン

Column ドリームキャスト版の連動＆隠し要素

DC版は、ビジュアルメモリ(以下、VM)を中継する形で、アーケード版と密接に連動している。ここでは、具体的な連動の仕組みと、DC版の隠し要素について解説していこう。

●連動の仕組み

アーケード版とDC版の連動の仕組みは右図のとおり。アーケード版をプレイするときにVMを差しておくと、VMには経験値とポイントが、アーケード版には経験値が加算される。これらをもとに、隠しキャラクターなどが出現するかどうかが決められるわけだ。また、DC版で獲得したキャラクターは、VMを利用してアーケード版で使うこともできる。VM同士で、獲得したキャラクターを交換することも可能だ。

●ポイントを入手する

DC版の隠し要素を利用するには、下記の方法で手に入るポイントが必要となる。ポイントにはD-pts.、N-pts.、V-pts.の3種類があり、すべての隠し要素を利用するには、全種類のポイントをかせがなければならない。

【D-pts.】

DC版のアーケードモード、バーサスモード、トレーニングモード、スコアアタックをプレイすることで入手できる。アーケードモードではノーコンティニュークリアを達成すると、また、スコアアタックでは1位にランキングされると、より多くのポイントを獲得することが可能だ。



◀クリア時のスコアが高いほど、もらえるD-ptsの量は多くなる。

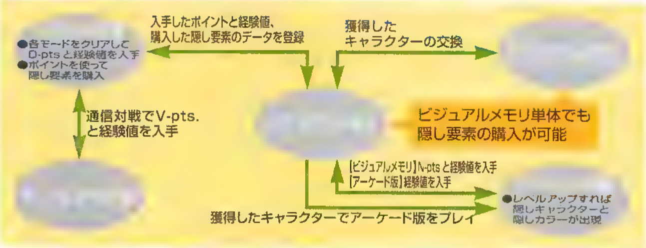
【V-pts.】

DC版の通信対戦をプレイし、勝てば100V-pts.、負けると50V-pts.が入手できる。対戦相手のVMのレベルや、対戦形式などは影響しない。

【N-pts.】

VMを差してアーケード版をプレイすることで入手可能。獲得できるポイント数は、アーケード版のレベル(NAOMIレベル)とVMのレベルの差によって決定。VMのレベルよりもNAOMIレベルのほうが高いほど、より多くのポイントが入手できるようになっている。

■アーケード版とDC版の連動の仕組み



入手できるN-pts.＝
(NAOMIレベル−VMのレベル)×10
※0以下の場合は10N-pts.

●レベルと経験値

前述の3種類あるポイントのいずれかを獲得すると、その量に応じて経験値が加算される。経験値がゲージいっぱいまでタマれば、レベルがひとつ上昇。このレベルによって、VM SHOPに出現する隠しキャラクターや隠しステージが決まるのだ。なお、VMのレベルが70を超えると、すべての隠しキャラクター、隠しカラー、隠しステージが無条件でVS SHOPに置かれるようになる。



◀VMの経験値やレベルなどは、メニュー画面で確認することが可能。

●VS SHOP

VS SHOPでは、D-pts.、V-pts.、N-pts.の3種類のポイントを使って、商品である隠しキャラクター、隠しカラー、隠しステージを購入できる。VS SHOPには商品の置かれる場所が3つあり、ひとつには隠しカラーか隠しステージ、残りのふたつには隠しキャラクターが置かれる。なお、それぞれの商品がVS SHOPに置かれる条件は、以下のとおり。

Ⓐ隠しキャラクター

DC版の登場キャラクターはアーケード版と同じく56人。最初から出現しているキャラクターは24人で、残り32人は隠しキャラクターだ。それらは4人ずつ8種類のグループにわけられており、各グループごとにVS SHOPに置かれる条件と、購入に必要なポイントが異なる(下表参照)。VS SHOPに入るたびに、条件が満たされたグループのなかからランダムで1体のキャラクターがSHOPに置かれ、購入に必要なポイントも、設定された上限と下限の範囲内からランダムで決定される。

Ⓑ隠しステージ

VMのレベルの下1ケタが0か5のときに購入可能。全部で7つのステージがあり、ひとつ購入すると、規定の順番で新たなステージがVS SHOPに置かれる。購入に必要なポイントは、最初のステージが1000D-pts.で、そのあとは500D-pts.ずつ高くなっていく。

Ⓒ隠しカラー

VMのレベルの下1ケタが0か5以外のときに、その時点で使用可能なキャラクターのなかからランダムで選ばれたひとりの隠しカラーが購入できる。購入に必要なポイントは、それまで何体分の隠しカラーを購入したかで決まる。

隠しカラーの値段＝
100D-pts.×(それまでに購入した隠しカラーの数+1)

■DC版隠しキャラクター・グループリスト

	キャラクター名	VS SHOPに置かれる条件	購入に必要なポイント
Aグループ	ウルヴァリン シュマゴラス オメガレッド ストーム	VMのレベルが奇数	500～2000D-pts.
Bグループ	バレッタ 豪鬼 ジン・サオトメ モリガン	VMのレベルが偶数	500～2000D-pts.
Cグループ	ガンビット シルバーサムライ ジャガーノート マグニートー	VMのレベルが偶数	500～1000V-pts.
Dグループ	ロックマン ロールちゃん キャプテンコマンドー 春麗	VMのレベルが奇数	100～1000N-pts.
Eグループ	コロッサス ブラックハート セイバートゥース スパイラル	VMのレベルの下1ケタが1、3、6、8のいずれか	1000～3000D-pts.と500～1000V-pts.
Fグループ	ケン ナッシュ ダルシム ベガ	VMのレベルの下1ケタが2、4、7、9のいずれか	1000～3000D-pts.と100～1000N-pts.
Gグループ	ウォーマシン アイアンマン サノス センチネル	VMのレベルの下1ケタが0か5のどちらか	1000～3000D-pts.と100～1000N-pts.と500～1000V-pts.
Hグループ	ダン キャミィ フェリシア コブン	VMのレベルの下1ケタが0か5のどちらか	1000～3000D-pts.と100～1000N-pts.と500～1000V-pts.

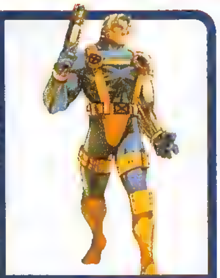
エンディングについて

本作にはキャラクター別のエンディングが存在せず、アビス第3形態を倒すとスタッフロールが表示されるのみ。よって、ここでは各キャラクターの解説と、そのキャラクターが最初から出現している（＝使用できる）かどうかを掲載した。隠しキャラクターとして登場する場合は、アーケード（NAOMI）版とDC版それぞれで、所属するグループ（→P. 160）を表記してある。



マーヴル・サイド

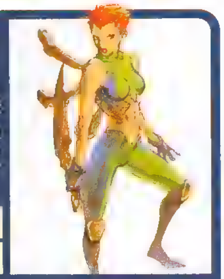
ケーブル



アシストと空中ハイパービームを交互に連発すれば、ほとんどの相手を圧倒できる。ハイパーコンボも高性能。

アーケード版	最初から出現
DC版	最初から出現

マロウ



ボーンメランで相手の動きを封じつつ、ライド&スラッシュでプレッシャーをかけていくのがセオリーとなる。

アーケード版	最初から出現
DC版	最初から出現

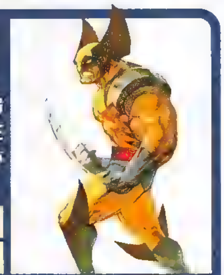
サイクロップス



バランスの良さは相変わらず。サイクロンキック→メガオプティックブラストの連続技は、地上戦でのカナメだ。

アーケード版	最初から出現
DC版	最初から出現

ウルヴァリン



さまざまな部分が少しずつ弱体化したため、前作までの圧倒的な強さはない。防御力が低いのも痛いところ。

アーケード版	最初から出現
DC版	Aグループ

アイスマン



飛び道具によるケズリを無効化するビーム耐性に加え、スーパージャンプからのアイスビーム連発が非常に強力。

アーケード版	最初から出現
DC版	最初から出現

ジャガーノート



ジャガーノートヘッドクラッシュは驚異的な強さ。コマンド投げは削除されたが、チェーンコンボが可能になった。

アーケード版	最初から出現
DC版	Cグループ

マグニートー



ハイパーキャンセルを使った連続技は、相手の体力を一気にゼロにできる。ただし、迎撃技がなく、攻めこまれると弱い。

アーケード版	最初から出現
DC版	Cグループ

ハルク



ガンマチャージから各種ハイパーコンボにつなげられるようになり、地上での連続技が大幅にパワーアップした。

アーケード版	最初から出現
DC版	最初から出現

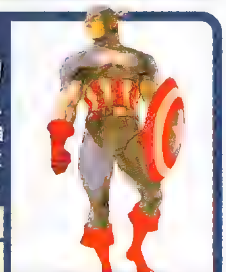
スパイダーマン



空中チェーンが3ボタンにもどったほか、全体的に弱体化。前作のような、性能に頼った闘いかたでは勝てない。

アーケード版	最初から出現
DC版	最初から出現

キャプテン・アメリカ



各技の威力は低くなったが、攻撃判定の大きいジャンプ強Ⓟは健在。前作どおり跳びこみを主体に闘うのが基本だ。

アーケード版	最初から出現
DC版	最初から出現

シュマゴラス



飛び道具に射程距離が設定され、遠距離戦が不利になった。カオスディメンジョン→エリアルレイヴの連続技が可能。

アーケード版	最初から出現
DC版	Aグループ

ドクター・ドゥーム



スーパージャンプ中のフォトンショット連発だけで、相手を一方的に倒すことができる。βのアシストも非常に強力。

アーケード版	最初から出現
DC版	最初から出現

ガンビット



変更点はほとんどなく、前作どおりに闘える。スナップバックを当てたあと、ケイジャンストライクを出すと……。

アーケード版	最初から出現
DC版	Cグループ

ベノム



前作以上にスキの小さいベノムファングを活用すれば、地上戦で有利に闘える。Ⓟ通常投げからの追撃も健在だ。

アーケード版	最初から出現
DC版	最初から出現

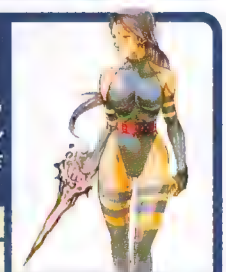
アダマンチウムを失ったウルヴァリン



「マーヴル・スーパーヒーローズ」に登場したときとほぼ同じ性能を持つ。前方斜め下へ降下する蹴り技も復活。

アーケード版	Cグループ
DC版	最初から出現

サイロック



3段ジャンプ&ハイパーキャンセルを活かしたエリアルレイヴが武器。相手をダウンさせるαのアシストも有効だ。

アーケード版	Aグループ
DC版	最初から出現

ストーム



見切られにくい8方向空中ダッシュで、相手のガードをまどわすことが可能。かつてのジャンプ中Ⓟが必殺技に。

アーケード版	Aグループ
DC版	Aグループ

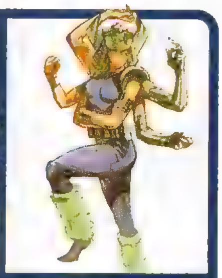
コロッサス



接近戦が得意なパワーファイター。ハイパーコンボで「ガード可能なハイパーアーマー状態」になることができる。

アーケード版	Eグループ
DC版	Eグループ

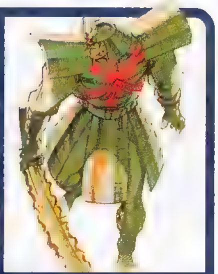
スパイラル



コマンドが変更され、使いやすくなった。ディレイドハイパーコンボでメタモルフォーゼを出すと、打撃技に変化する。

アーケード版	Eグループ
DC版	Eグループ

シルバーサムライ



ハイパーコンボで炎・氷・雷のいずれかの闘気をまとうことが可能。そのあいだは攻撃力上昇などの恩恵が得られる。

アーケード版	Cグループ
DC版	Cグループ

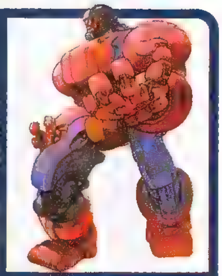
オメガレッド



コイルを組みこんだエリアルレイヴは健在だが、相手の体重によって、使う攻撃やタイミングを調整する必要がある。

アーケード版	Aグループ
DC版	Aグループ

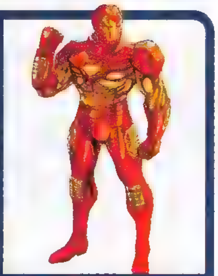
センチネル



攻撃判定が下方向に広いジャンプⓀ攻撃で、上空から相手を抑えこむことができる。対空面には、やや不安あり。

アーケード版	Gグループ
DC版	Gグループ

アイアンマン



基本的な性能は『マーヴル・スーパーヒーローズ』登場時と同じ。必殺技やハイパーコンボは使いやすくなった。

アーケード版	Cグループ
DC版	Gグループ

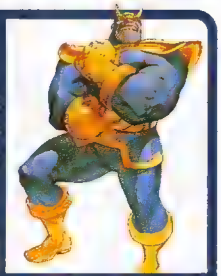
ブラックハート



スーパージャンプ強Ⓟ&強Ⓚの連発で相手の接近をはばみつつ、ハイパーコンボゲージをタメるのが基本戦法。

アーケード版	Eグループ
DC版	Eグループ

サノス



強攻撃が大幅に変更されたほか、実用性が低かったガントレットタイムとガントレットマインドが削除された。

アーケード版	Gグループ
DC版	Gグループ

ローグ



パワードレインは、相手の必殺技を吸収できなくなったかわりに、一定時間攻撃力や防御力を大幅に上昇させられる。

アーケード版	Aグループ
DC版	最初から出現

セイバートゥース



ジャンプ軌道が高くゆるやかになり、ジャンプ攻撃に依存した闘いかたが不可能に。空中投げ→追撃も難しくなった。

アーケード版	Eグループ
DC版	Eグループ

ウォーマシン

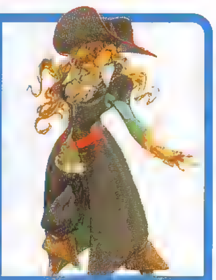


基本的な性能はアイアンマンと同じ。エリアルレイヴ時の相手の浮かせかたが変化し、連続技が強力になった。

アーケード版	Cグループ
DC版	Gグループ

カプコン・サイド

ルビィ ハート



スキが小さく、方向転換が可能なショパルフェールが地上戦のカナメ。エリアルレイヴに組みこむこともできる。

アーケード版	最初から出現
DC版	最初から出現

アミンゴ



複数ヒットするジャンプ強Ⓚで跳びこんでいるだけで、相手を抑えこめる。大地の子供によるケンセイも有効だ。

アーケード版	最初から出現
DC版	最初から出現

ソンソン



動きにクセがあり、やや扱いづらい。空中ダッシュや壁走り、ほふく前進などを使ったカクラン戦法を得意とする。

アーケード版	最初から出現
DC版	最初から出現

リュウ



攻守のバランスは抜群。ケンと豪鬼の参戦により、ハイパーコンボのモードチェンジが削除された。

アーケード版	最初から出現
DC版	最初から出現

ザンギエフ



2ボタンチェーンが可能になったが、闘いかたは前作と変わらない。アイアンボディ中はガードができないので危険。

アーケード版	最初から出現
DC版	最初から出現

ガイル



飛行速度の遅いソニックブームを盾に相手へ接近し、チェーンコンボでプレッシャーをかけていくのが基本となる。

アーケード版	最初から出現
DC版	最初から出現

豪鬼



γのアシストは『マーヴル・スーパーヒーローズ VS.ストリートファイター』のとき以上に高い性能を誇る。

アーケード版	最初から出現
DC版	Bグループ

モリガン



おもな変更点は、[illegible]クの必殺技化と、エターナルスランバーの削除のふたつ。基本戦法は前作どおりだ。

アーケード版	最初から出現
DC版	Bグループ

アナカリス



必殺技が大幅に変更されているものの、ヴァンパイア ハンター同様、[illegible]攻撃をくり返すだけでそれなりに戦える。

アーケード版	最初から出現
DC版	最初から出現

バレッタ



スマイル＆ミサイルでのケンセイと、高威力のクールハンティングが攻撃の主体。屈Kで発射する地雷は汎用性が高い。

アーケード版	最初から出現
DC版	Bグループ

キャプテンコマンドー



基本性能が高く、初心者にも使いやすい。スーパージャンプしている相手にも攻撃が届くβのアシストも効果的。

アーケード版	最初から出現
DC版	Dグループ

ジン・サオトメ



基本技も必殺技もすべて大振りなので、スキの小さいサオトメダイナマイトでキャンセルをかけることが必須となる。

アーケード版	最初から出現
DC版	Bグループ

ストライダー飛竜



サイファーを使った、攻撃判定の大きい基本技は健在。移動スピードが速く、相手をホンロウすることができる。

アーケード版	最初から出現
DC版	最初から出現

ハヤト



剣による攻撃は大振りだが、攻撃判定が大きい。特殊な流れで基本技をつなげていくプラズマコンボが特徴的。

アーケード版	最初から出現
DC版	最初から出現

ケン



弱・空中竜巻旋風脚を組みこんだエリアルレイヴは、難易度が低いうえ、体力ゲージの3分の2を奪うほど高威力。

アーケード版	Fグループ
DC版	Fグループ

春麗



立ち強Kの判定が弱くなり、エリアルレイヴへの移行が困難に。基本技→千裂脚がつながらなくなったのも痛い。

アーケード版	Dグループ
DC版	Dグループ

ダルシム



エリアルレイヴは難易度が上がったうえ、威力も低くなった。遠距離立ち中P→ヨガストライクが最大の武器だ。

アーケード版	Fグループ
DC版	Fグループ

ベガ



アシストを併用することで、サイコフィールドをジャンプされにくくなった。サイコクラッシャーはやや弱体化。

アーケード版	Dグループ
DC版	Fグループ

キャミィ



相手との間合いに関係なく、エリアル開始技が出せるようになったのは大きい。エリアルレイヴの威力も上がった。

アーケード版	Bグループ
DC版	Hグループ

ナッシュ



ムーンサルトスラッシュを組みこんだ接近戦でのラッシュが強力。ガイル同様、どんな間合いでも戦える。

アーケード版	Fグループ
DC版	Fグループ

ダン



チェーンコンボが可能になったほか、断空脚が空中でも出せるようになったことで、連続技がパワーアップ。

アーケード版	Fグループ
DC版	Hグループ

さくら



ハイパーコンボを使えば『マーヴル・スーパーヒーローズVS.ストリートファイター』の日焼けさくらに変身できる。

アーケード版	Bグループ
DC版	最初から出現

フェリシア



すばやいフットワークを活かしたヒット＆アウェイ戦法をとれば、地上、空中戦ともにムラなく闘うことができる。

アーケード版	Gグループ
DC版	Hグループ

ロックマン



画面上に2発まで撃てるロックバスターと、タメることでヒット数が増加していくチャージショットが最大の武器。

アーケード版	Dグループ
DC版	Dグループ

ロールちゃん



基本技はリーチが短く、必殺技もハイパーコンボも使いにくい。リーフシールドで身を守りつつ戦うしかない。

アーケード版	Dグループ
DC版	Dグループ

トロン



前転で攻撃可能な出現するジャンプ強Kで飛び込みが強力。エリアルレイブなどより地上連続技を主体に戦うことに。

アーケード版	Bグループ
DC版	最初から出現

コブン



身体が非常に小さいため、リーチが短く攻撃力も低い。連続技を食らいにくいのが唯一のメリットだが……。

アーケード版	Gグループ
DC版	Hグループ

ジル



使い勝手のいい基本技と、使いこなせば強力な必殺技を併せ持つ。ハイパーコンボは「近接戦闘A」がメイン。

アーケード版	Bグループ
DC版	最初から出現

CPU専用キャラクター

アビス

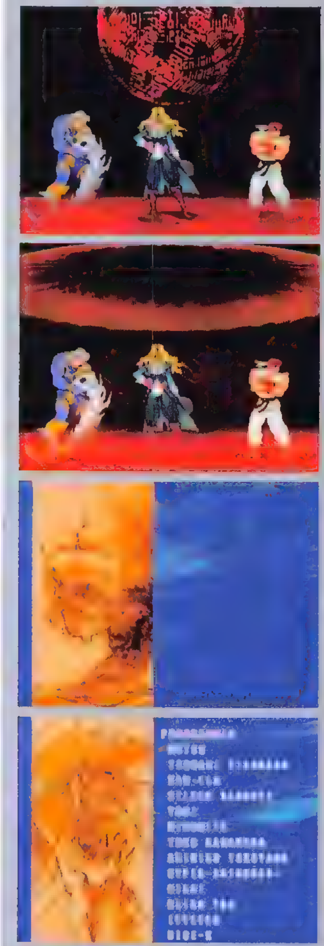
●第1形態……攻撃の種類は多いが、全体的に動作が緩慢。
●第2形態……手にした鉄から、炎やビームを放出する。
●第3形態……液体状の身体を変形させて攻撃を行なう。ビーム系のハイパーコンボに弱い。



第1形態　第2形態　第3形態

スタッフロール

本作のスタッフロールでは、目的を果たして帰還する戦士たちのグラフィックが表示される。アビス第3形態を倒した直後からゲーム終了までを、下に連続写真で紹介しよう。







CHAPTER

7

THE OTHER TITLES

～2D対戦格闘編～

SUPER Muscle Bomber

スーパーマッスルボマー THE INTERNATIONAL BLOWOUT

発売日●'94年9月
基　板●CP-システムII

STORY

前大会より1年。BWA総帥であるアストロが、ノックアウト制3本勝負という、およそプロレスとは思えない新ルールを提唱してきた。CWAの面々は猛反対したが、伝説のレスラー、オルテガがその提案に賛同。かくして、新ルールによる大会が幕を開けたのであった。

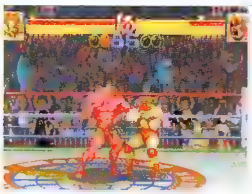


『マッスルボマー』シリーズの第3弾。"つかみ"や"ダッシュ"といった要素は残しつつも、前作、前々作のプロレスゲームの枠を越え、対戦格闘ゲームとしてリニューアルされた。また、キャラクターイラストに「北斗の拳」などで有名な原 哲夫氏を起用しているのも、このシリーズの特徴だ。

GAME SYSTEM

●基本操作

8方向レバー+5ボタンでキャラクターを操作。ボタンの内訳は弱Ⓟ、強Ⓟ、弱Ⓚ、強Ⓚ、"つかみ"となっている。プロレス色は濃いが画面に奥行きはなく、ジャンプやガードは、一般的な2D対戦格闘ゲームと同様、レバー操作で行なう。また、特殊操作として、一定時間攻撃力がアップする"アピール"（ⓅまたはⓀボタン同時押し）や、投げのダメージを軽減できる"受け身"（ダメージを受ける瞬間に⬇）が存在する。



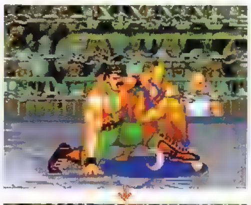
◀ダメージを受けたりすると身体が赤く変色。そのあいだは攻撃力が上がる。

●投げの仕組み

前作までが純粋なプロレスゲームであっただけに、投げのシステムはやや特殊。具体的には、つぎの点がほかの対戦格闘ゲームと異なっている。

まずはその手順。本作の投げは、相手をつかみ、そのあと個々の投げ技のコマンドを追加入力することで行なわれる。つかむには相手の近くで"つかみボタン"を押せばいい。つかみの有効間合いはかなり広いうえ、移動つかみ（⬇⬊➡+つかみ）もあるので、ほかのゲームにくらべると投げを成功させやすくなっている。

そして投げが可能な状況。本作では、相手がのけぞり状態であろうが、ガード硬直中であろうが、つかむことができるのだ。これだけを聞くと、簡単に投げハメができるのでは？ と考える人もいると思うが、そこはしっかりと調整されている。じつは、つかんでから投げるまでのあいだに、つかまれている側が"つかみボタン"を押せば、振りほどくことが可能。ようするに、つかめる状況はかなり多いが、どんな投げでも抜けられる可能性があるというわけだ。



◀相手が投げの存在を忘れたところに、基本技をガードさせて……



◀つかむ。一番簡単な投げなら、つかみボタン連打で出せるので反応されにくい。

●対CPU戦

対CPU戦では、自分と同じキャラクターを含めた14人と闘う。

■対CPU戦の流れ（同キャラ対戦：あり）

vs 1～12人目
↓
vs 13人目（アストロ）
↓
vs 14人目（オルテガ）
↓
エンディング

SECRET FEATURE

●必殺技がパワーアップ

以下の必殺技は、キャラクターの身体が赤くなったときに使用すると、性能がつぎのように変化する。

■変化する技と変化内容

ソニックフィスト（ザラゾフ）	技のモーションが速くなり、ヒット数が増加	ワイルドタックル（ゴメス）	突進スピードが速くなり、ヒット数も増加
レッグクラッカー（コルト）	2回転するようになり、ヒット数が増加	ファルシオンブレード（B.ウィドー）	ヒット数が増加
朧幻毒（ブドー）	技がヒットしたときに出現する分身の数が増える	ナックルビッグバン（オルテガ）	ヒット数が増加
マウンテンブレイク（タイタン）	ヒット数が増加	バルーンミサイル（キマラ）	突進スピードが速くなり、移動距離が伸びる
スクリューダイビング（スティンガー）	相手を貫通しながら、連続でヒットするようになる	TNTバスター（セイバー）	突進スピードが速くなり、威力も増加
バイオレントアックス（ハガー）	威力が高くなり、ヒットした相手がより高く吹き飛ぶようになる	ミートグランダー（レイス）	回転数が増え、ヒット数も増加する
ナックルガスト（シーブ）	突進スピードが速くなり、ヒット数も増加	タイガーファング（アストロ）	ヒット数が増加し、食らった相手が吹き飛ぶようになる

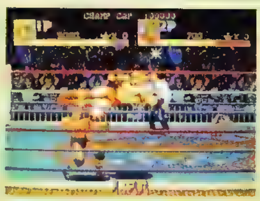
Column マッスルボマーシリーズの歴史

対戦格闘ゲームではないので本書には掲載していないが、『スーパーマッスルボマー』の前には『マッスルボマー』と『マッスルボマーDUO』というプロレスゲームがあった。ここでは、このふたつの作品についてふれてみよう。

まずは『マッスルボマー』。発売は、『ストIIダッシュターボ』と『スパII』のあいだである'93年7月。『ストII』の爆発的ヒットにより、猫も杓子も対戦格闘という状況で、あえて純粋なプロレスゲームとしてリリースされた。作品自体は、コマンド必殺技や最大で4人まで同時に対戦ができるモードなど、この手のゲームとしては革新的な要素を盛りこみながら、基本はしっかりおさえており、一部で熱狂的に支持するプレイヤーがいたほどのデキ。しかし、世の対戦格闘ブームにおされ、大ヒットとはならなかった。

そして『マッスルボマーDUO』が登場。前作から過ぎること5ヵ月の'93年12月にリリースされた『DUO』では、操作系統のマイナーチェンジ、新技の追加などが行なわれていた。だが、こちらも時代の流れには勝てず、明けて'94年9月、対戦格闘ゲームとしてリニューアルされた『スーパーマッスルボマー』へと、シリーズ主役の座をゆずったのである。

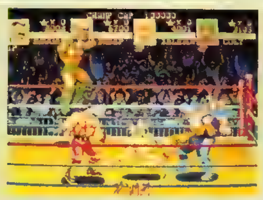
マッスルボマー THE BODY EXPLOSION



■'93年7月発売　■CP-システムI

ダッシュやジャンプなどにより、スピーディなバトルが楽しめるプロレスゲーム。操作は8方向レバー+3ボタン（アタック、ジャンプ、フォール）で行なう。1対1のシングルマッチと、2対2のチーム・バトルロイヤルが選択できる。

マッスルボマーDUO HEAT UP WARRIORS



■'93年12月発売　■CP-システムI

『マッスルボマー』の改良版。つかみボタンやガードの追加により、対戦での駆け引きがさらに楽しめるようになった。ゲームモードはチーム・バトルロイヤルのみに厳選されたが、同キャラ対戦が可能になっている。

アレクセイ・ザラゾフ



クセのある技が少ないスタンダードなキャラクター。移動スピードも標準的で、あつかいやすい。

エンディング



今、新たなチャンピオンが決定した……。ロシアが誇る最強のレスラー、アレクセイ・ザラゾフ!!
ザラゾフ「とうとうオルテガを倒すことができた! これもたゆまぬ修行の成果だ。だが今ならわかるような気がする。オルテガの味わった王者の孤独が……」



ミステリアス・ブドー

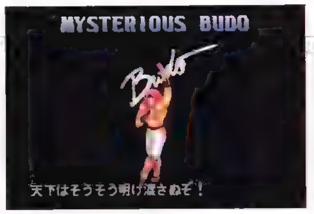


移動スピードや攻撃判定の出現が速い。打点がかなり高くてもしゃがみ弱Ⓚにつながるジャンプ強Ⓟが強力。

エンディング



今、新たなチャンピオンが決定した……。一撃必殺のスーパー忍者、ミステリアス・ブドー!!
ブドー「我が蹴りは刀を凌ぎ、我が秘技は鬼をも脅かす。戦国時代はこれで終わりをつげようぞ! 天下は我のものなり!!」



エル・スティンガー

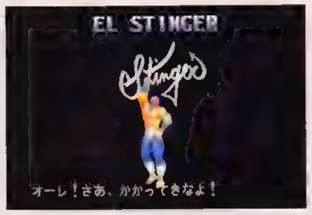


攻撃力は低いが、移動スピードやジャンプ力は本作でナンバーワン。ヒット&アウェイの戦法が非常に効果的。

エンディング



今、新たなチャンピオンが決定した……。アカプルコの殺人蜂、エル・スティンガー!!
スティンガー「蝶のように舞い、蜂のように刺す!! 誰も俺のスピードについてこれないのサ! ちょっと華麗に決め過ぎちまったかな? じゃあな、アディオス! アミーゴ!」



シープ・ザ・ロイヤル



重い動きは攻撃力の高さでカバー。接近戦で役立つ必殺技が多いので、相手を画面端に追いつめてからが強い。

エンディング



今、新たなチャンピオンが決定した……。無敵のパワーを持つ男、シープ・ザ・ロイヤル!!
シープ「ガッハッハ。俺様のパワーに耐えられる奴は、やっぱ、いねェみたいだな!! まだまだアバれ足りねえのによ!」



ラッキー・コルト



基本技、必殺技ともに、ザラゾフのものと似た性能となっている。そのため、同じ感覚で使っていくことが可能。

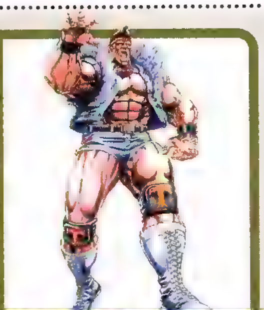
エンディング



今、新たなチャンピオンが決定した……。勝利の女神の微笑みを得る男、ラッキー・コルト!!
コルト「…………しまった! もうデートの時間じゃねえか!! おくれたらあの娘をおこらせちまう……。ベルトとトロフィーはくれてやるぜ!!」



タイタン・ザ・グレート



動きは遅いもののリーチが長い。必殺技はガードされたときのスキが大きいので、基本技を主体に闘うことになる。

エンディング



今、新たなチャンピオンが決定した……。地上最大最強の巨人、タイタン・ザ・グレート!!
タイタン「天才の俺様が優勝なんて、当たり前すぎるぜ! レスラーだったら俺様のようにスケールもでっかくなきゃな!」



マイク"マッチョ"ハガー

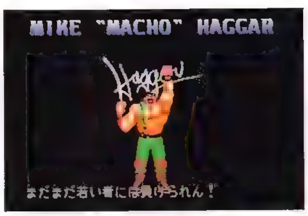


つかみの動作が速く、有効な間合いも広い。ヒット後に適度に間合いが離れる突進技もあり、安定した強さを誇る。

エンディング



今、新たなチャンピオンが決定した……。悪を許さぬリングの守り神、マイク"マッチョ"ハガー!!
ハガー「ふう、わたしももう年だな。少し疲れがたまっているようだ。おっと、たまっているといえばメトロシティの仕事だ。やれやれ……」

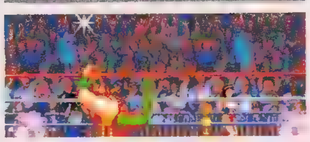


"ミッシングIQ"ゴメス



特定の方向に攻撃判定の突出した必殺技が多く、相手の技に合わせて出すと一方的に打ち勝つことも。

エンディング



今、新たなチャンピオンが決定した……。原始の王者、"ミッシングIQ"ゴメス!!
ゴメス「ウキキキッ! フリークら疲れちゃったよう……。フライドチキンでも食って、マットの上でおねんねしよ〜っと!」



ブラック・ウィドー



どの基本技もリーチはあるが攻撃判定の出現は遅い。中間距離で相手の技やジャンプをツブしながら闘うのが得意。

エンディング



今、新たなチャンピオンが決定した……。変幻自在な全身マスクマン、ブラック・ウィドー!!
ウィドー「プロテクターをしてたとはいえ、誰も私にかなわないなんて情けないなあ。でも、鍛え抜かれた肉体で闘う男達って、ちょっぴりカッコイイかもね!」



リップ・セイバー



近距離戦が苦手なので、飛び道具や、リーチがあるジャンプ攻撃を使って、相手を寄せつけずに闘う必要がある。

エンディング



今、新たなチャンピオンが決定した……。恐怖を知らぬ誇り高き戦士、リップ・セイバー。
セイバー「闘いだけが俺の生き様の証し。勝利そして栄光こそがその報い。だが、なぜか虚しい……。俺はいつまで闘い続けるのだろう……」



キマラ・ザ・バウンサー



外見に似合わず動きが機敏。攻めのカナメとなる技には欠けるが、基本技による守りは堅い。

エンディング



今、新たなチャンピオンが決定した……。リングの人喰いクジラ、キマラ・ザ・バウンサー!!
キマラ「アストロ様もオルテガも、実はたいしたことないんですね。ああ、弱い奴をイジメるのは、やっぱり楽しいですねえ!!」



ヴィクター・オルテガ



全体的にスキが大きいものの、攻撃力の高さはピカイチ。相打ち覚悟で強引に攻めこむこともできる。

エンディング



今、新たなチャンピオンが決定した……。マスター・オブ・マッスルボマー、ヴィクター・オルテガ!!
オルテガ「かつてプロレスを捨てた私だが、今回の闘いは熱く燃えることができた!さて、また強い奴らが集うまで、再び姿をくらますとしようか……」



ザ・レイス

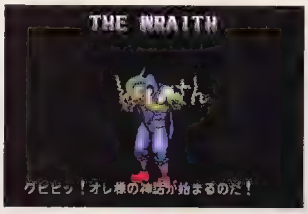


対空技が弱いため、いかに相手のジャンプを抑えるかが課題。行動の先読みが要求されるキャラクターだ。

エンディング



今、新たなチャンピオンが決定した……。グロテスクな神の使者、ザ・レイス!!
レイス「おお、我が神よ!　あなた様のおかげです!　さあ、みなの者。神にひれ伏すのだ!!」



アストロ



飛び道具は持っていないが、基本技、必殺技ともに性能の良いものがそろっている。リーチの短さが唯一の難点。

エンディング



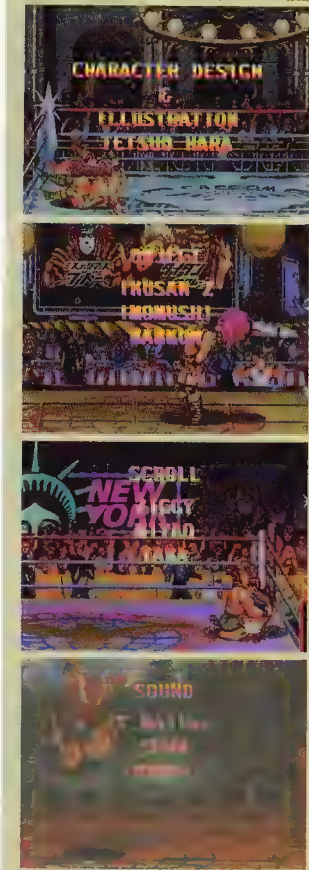
今、新たなチャンピオンが決定した……。BWA帝国の不敗帝王、アストロ!!
アストロ「オルテガでさえもこんなものか……。CWAはもはや我が手中に堕ちた。これより我らがBWA、闇の世界が恐怖の伝説をつくりあげるのだ!」



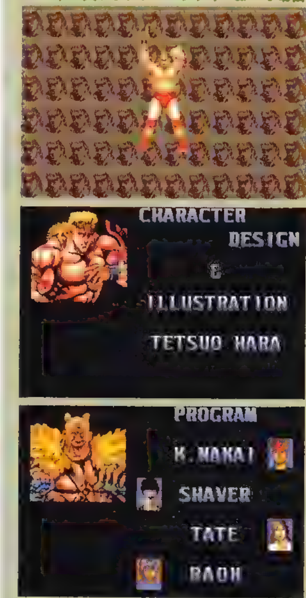
スタッフロール

一度もコンティニューをせずにクリアした場合のみ、エンディング後にスタッフロールが流れる。そのさい、1本以上負けてクリアした場合は、各キャラクターがコマンド投げをキメていくものに、1本も負けていない場合は、各キャラクターがポーズをとったあとイラストとスタッフ名が表示されるものになる。

●1本以上負けてノーコンティニューの場合



●1本も負けずにノーコンティニューの場合



CHAPTER 7-1
スーパーマッスルボマー

CYBERBOTS
FULLMETAL MADNESS

サイバーボッツ FULLMETAL MADNESS

発売日●'95年4月
基　板●CP-システムII



STORY

21世紀末、人類の半数以上が移住したスペースコロニー間で、連合国が形成された。連合国は地球に対し威圧的な経済操作を加え、ついには「最終兵器」の開発に着手する。宇宙空間に緊張が走るなか、連合軍とレジスタンスによる闘いの物語が、いま幕を開けた。

戦闘メカ・VA(ヴァリアント・アーマー)を操作する対戦格闘。凝りに凝った12種類+αの機体や、簡略化された操作系統、メカ同士の攻防ならではの派手でダイナミックな演出などが人気を博す。また、ジン・サオトメやデビロット一味といった、個性豊かなパイロットキャラクターにはファンも多い。

GAME SYSTEM

●操作方法

8方向レバー+4ボタンを使って、キャラクターを操作する。ボタンは威力・スキの小さい攻撃を行なう[A1]、威力・スキの大きい攻撃を行なう[A2]、さらに空中制御などに使うⒷ(ブースト)ボタン、武器を使って攻撃するⓌ(ウェポン)ボタンの計4つとなっている。

●ストーリーとVAは無関係

ゲームのストーリーを決めるパイロットと、実際に操作するVAは、個別に選べる。どのVAを選択してもストーリーには影響しないので、ひとつのVAさえ使いこなすことができれば、いろいろなパイロットのストーリーが楽しめるのだ。

●ブーストの用法あれこれ

Ⓑボタンの役割は、おもに以下の3つ。

Ⓐダッシュ

地上でⒷまたは➡+Ⓑで前方ダッシュ、⬅+Ⓑで後方ダッシュ。

Ⓑ空中制御

空中でⒷを押すと、その場でホバリング。同時にレバーも入力していた場合は、その方向に空中を移動する。

Ⓒブースト受け身

攻撃を受け、ダウンする瞬間にⒷを押すと、受け身をとり即座に行動できる。

●パワーゲージ

画面下部にあるパワーゲージは、敵に攻撃を当てるか、[A1]+[A2]を押しつづけることで蓄積していく。満タン(MAXチャージ)になると、一定時間VAが光り出し、そのあいだは技の攻撃力がアップ。また、MAXチャージ中は、[A1]+[A2]同時押しでギガクラッシュ(瞬間的に無敵になる攻撃)が、⬇↘➡⬇↘➡ +[A1]or[A2]でサイバーEX(強力な連続攻撃)が、それぞれ使用できる。



◀MAXチャージ中はなにかと有利。余裕があればパワーゲージをためておこう。

●アームダメージゲージ

大半のVAには、攻撃をくり出すアーム(腕部)に耐久力が設定されており、それが画面上部のアームダメージゲージで示される。このゲージはVAが攻撃を受けると減少し、ゼロになるとVAのアームが取れ、一部の技が出せなくなってしまう(時間経過によりゲージは回復する)。



◀取れたアームはフィールド上に落ちる。アームにふれればもとどおりに。

■対CPU戦の流れ(同キャラ対戦:あり※)

vs 1~9人目 — 使用パイロットごとに決められた順でパイロットおよびVAと対戦
↓
エンディング

※……自分と同じVAと闘うことはあるが、自分と同じパイロットと闘うことはない

SECRET FEATURE

●隠しVAを使う

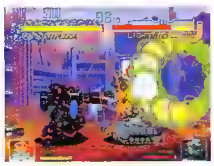
VAを決定したあと、パイロットとVAのアップが表示される前に下記のコマンドを入力すると、隠しVAが使用できる。

【ゲイツ】
[A1]、[A2]、Ⓑ、Ⓦ、[A1]、Ⓑ

【ヘリオン】
⬆、⬆、⬇、⬇、⬅、➡、Ⓑ、Ⓦ

【スーパー8】
⬆、➡、⬇、⬅、⬆、➡、[A1]、⬆、⬅、⬇、➡、[A2]

【ワーロック】
⬅、[A1]、⬆、[A2]、➡、Ⓑ、⬇、Ⓦ



◀隠しVAはどれも性能が高く、使いこなせばすさまじい強さを発揮するのだ。

CONSUMER VERSION

サターン版『サイバーボッツ』

■5,800円(通常版)/7,800円(超限定版)
■'97年3月28日発売

アーケード版の移植に加え、CPU専用パイロットの千代丸&鉄山、シェイド、デビロット一味が選択可能になり、すべてのメッセージが音声で収録されている。また、家庭用オリジナルの隠しVA・零豪鬼も追加された。拡張RAMカートリッジに対応。



◀5万5千555個限定の超限定版には、さまざまなオマケが付属。

プレイステーション版『サイバーボッツ』

■5,800円　■'97年12月25日発売

内容はSS版と同じだが、隠しキャラクターの出現条件が異なる。



◀新しく選べるパイロットにも、ちゃんとシナリオが用意されているのだ。



▶家庭用ゲーム機のみ登場の零豪鬼。必殺技もあのキャラクターそのまま。

Column 元祖VA格闘ゲーム『パワードギア』

『サイバーボッツ』は'95年発売のゲームだが、タイトル画面などのコピーライト表記には「© CAPCOM 1994, 1995」と書かれている。これは、関連する作品が'94年に発売されていたことを示すもの。じつは'94年には、『サイバーボッツ』の前作にあたる『パワードギア』という作品がアーケードでリリースされていたのだ。

『パワードギア』は『ファイナルファイト』タイプのアクションゲーム。対戦格闘ゲームである『サイバーボッツ』とはルールこそちがうが、どちらもVAが登場して闘うメカ格闘ゲームという点で共通している。『パワードギア』では、自機をブロディア、レプトス、ガルディン、フォーディーの4種類のVAから選択可能。敵側にはゲイツやワーロックなどが登場しており、のちに『サイバーボッツ』に引き継がれたVAは数多い。また、最大3人まで同時にプレイできるのも特徴で、2人以上でプレイしているときには、なんと合体までしてしまうというほどの凝りようだ。

なお、『サイバーボッツ』は舞台が21世紀末、『パワードギア』は舞台が西暦2282年と、あとから発売された『サイバーボッツ』のほうが時代設定は古い。ただし、両作品のストーリー上の接点は、いまだ明らかにされていない。



▲メカとメカが激突する、ド迫力のゲーム。難易度はかなり高い。



◀敵が落としたパーツを拾い、VAを強化するのがポイントだ。

ジン・サオトメ



1年前の連合軍VA小隊の事故で、父を失った戦士。VAバトルで闘ったシェイドの言葉を手がかりに父の死因を探る。

オープニング

連合軍VA部隊のエースだった父のナゾの事故死から一年……。真相をさぐるため、ジンは『VAバトル』に参加していた。

ステージ1 出現・ナゾのサイボーグ兵

●対戦前(vs シェイド/R・ライトニング)
ジン「次はサイボーグ兵か……。悪いが勝たせてもらうぜ」
シェイド「オレは『シェイド』……。……おまえの名は……?」
ジン「俺はジン、サオトメ=ジンだ! さあ、行くぜ!!」
シェイド「サオトメ……サオトメだと?」
●対戦後(vs シェイド/R・ライトニング)
シェイド「サオトメ……ガウェイン部隊……。……くそ、思い出せない……!」
ジン「なに!? なぜガウェイン隊長の名を? 待て!」

ステージ2 戦士の過去

●対戦前(vs ガウェイン/ガルディン)
ガウェイン「サオトメの息子か。いまさらこの老いぼれに用かね」
ジン「ガウェイン隊長……教えてくれ。あんたは何かを隠している。オヤジが死んだ本当の理由……力ずくでも、聞き出すぜ!」
ガウェイン「……やれやれ、その強引さ、父親にそっくりだな……」
●対戦後(vs ガウェイン/ガルディン)
ガウェイン「わかった……すべて話そう。コロニーでの実験機の暴走……部下の全滅はそいつが原因だ。この事故は隠され、軍を去った私も口外は禁じられていた……」
ジン「オヤジも、その時……」
ガウェイン「行くのか……あのコロニーに。止めても無駄のようだな。宇宙用ブースターは街で手に入る。……ムチャをするなよ」

ステージ3 連合軍接近

●対戦前(vs マリー/レプトス)
ジン「連合軍か?」
マリー「私は逃亡中の捕虜を捜している。かくまってはいまいな……?」
ジン「冗談じゃない。あんたにかまっているヒマはない!」
●対戦後(vs マリー/レプトス)
マリー「く、私としたことが……」
ジン「最近の連合軍はやけにいそがしそうだな。なにを企んでいる?」
マリー「私は何も知らない……軍のプロジェクトの真相は、上層部だけが知っているのだ……」

ステージ4 ブースターを入手せよ

●対戦前(vs サンタナ/F・タランテラ)
ジン「あんたがジャンク屋か、捜したぜ。ブースターを売ってくれ」
サンタナ「ヘイ! カン違いすんなよボウヤ。俺は腕のたつヤツとしか取り引きしねえ……勝負だ!」
●対戦後(vs サンタナ/F・タランテラ)
サンタナ「強いねアンタ、気にいった! 好きなだけ持っていきな! ついでに教えてやるよ。連合軍が、とんでもねえ武器をかくしてるぜ。気をつけな!」

ステージ5 暴走VA・少女を救え

●対戦前(vs アリエータ/F・キラービー)
ジン「ここがオヤジの死んだコロニー……? なんだあいつは?」
アリエータ「助けて……私を……この機体を止めて下さい!」
ジン「な、なんだ!? コントロールがきかないのか!?」
●対戦後(vs アリエータ/F・キラービー)
ジン「逃げ出した捕虜っていうのは、君のことか?」
アリエータ「違うわ……私は『最終兵器』の生体エネルギー採集のために利用されていたの……。今ならまだ止められます。兵器の『頭脳』をたおせば……!」

ステージ6 乱入スーパー8!

●対戦前(vs デビロット一味/スーパー8)
ジン「まて、また1機やってきたぜ。連合軍? いや違う……?」
デビロット「ホーッホッホッホッ! この世の正義は許さない! 悪のプリンセス・デビロット参上! おまえ、正義の味方だな? 地獄大師! Dr.シュタイン! やつに目にものみせてやれッ!!」
地獄大師「おおせのままに!!」
ジン「この非常時に……うっとうしいヤツらだぜ!」
●対戦後(vs デビロット一味/スーパー8)
デビロット「おのれ、正義の力とは、かくも強大なものなのか……!」
地獄大師「姫様! はやく逃げましょう!!」
ジン「……なんだったんだ、あいつら? クソ、手間取ったぜ。『最終兵器』に向かうぞ!」

ステージ7 大[illegible]の[illegible]

●対戦前(vs 千代丸&鉄山/ゲイツ)
ジン「これはレジスタンス軍の艦隊……いつの間に!」
千代丸「私はレジスタンスのリーダー。もはや時間がありません。『最終兵器』に総攻撃します!」
ジン「なんだって……! ダメだ、早まるな!!」
千代丸「砲撃に巻き込まれたいのですか? 少し黙っててもらいますよ」
●対戦後(vs 千代丸&鉄山/ゲイツ)
ジン「総攻撃なんてムダだぜ。ヤツには砲撃なんて効かない」
千代丸「な、なんと……では、どうすれば?」
ジン「エネルギー経路を断って『頭脳』を止める……俺にまかせろ!」

ステージ8 決戦『最終兵器』

●対戦前(vs G.O.D./ワーロック)
ジン「おまえが『最終兵器』……?」
G.O.D.「わたしは兵器の頭脳。もはや、私は『神』となった。愚かな人間どもよ……自らの手で滅びるがいい!」
ジン「黙れ……! オヤジたちのカタキ、取らせてもらう!」
●対戦後(vs G.O.D./ワーロック)
ジン「何とかしとめたが……このエネルギー反応は何だ?」
千代丸「パワー・ステーションが落下しています! この軌道では地上で爆発しますよ!!」
ジン「ヤツがコントロールを狂わせた? ちくしょう、止めなければ!!」

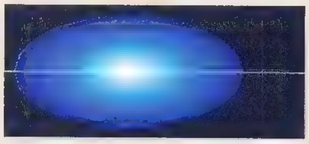
ステージ9 明かされた真実

●対戦前(vs シェイド/ヘリオン)
ジン「おまえは……『シェイド』!」
シェイド「オレを苦しめるのはやめろ……サオトメ=ケン!」
ジン「? なぜオヤジの名を……。……まさか、おまえがオヤジの部隊を全滅させた実験機なのか!?」

エンディング



シェイド「今……何もかも思い出した……。オレは1年前、軍の実験機のテストパイロットとして改造された。その時の暴走でオレは……親友のサオトメを、この手で……」
ジン「シェイド……」
シェイド「ジン……最後におまえと戦えてよかった……せめてこの命、残されたおまえたちのために……!」



ジン「シェイドーーーーッ!!」
シェイドの自爆により、パワー・ステーションの落下軌道が変化し、地上爆発はまぬがれた。地球の危機は去った……。



ガウェイン「そうか……ヤツは生きていたか。シェイドは優秀な部下だった。おまえの父ケンの、よきライバルでもあった……」



ガウェイン「……どうした? 地球を救った英雄らしくない顔だな」
ジン「俺が救ったんじゃないさ。……オヤジは、シェイドを許してやったんだろうか?」
ガウェイン「それはおまえが知っているだろう?」
ジン「……ああ。オヤジは、本当の戦士だった。そしてシェイドも……」

マリー・ミヤビ



連合軍VA部隊をたばねる女性軍人。施設から脱走した少女を保護する任務の遂行中、軍の恐るべき計画を知る。

オープニング

連合軍VA部隊隊長、マリー。彼女に特別緊急任務が下っていた。軍施設から逃亡した幼い少女……捕虜の捜索と保護である。

ステージ1 正体不明の男

●対戦前(vs サンタナ/レプトス)
マリー「目的の機体を発見、回収する。そこのVA、応答せよ!」
サンタナ「オヤ? これは連合軍のお嬢さん! こりゃあ美人だ、驚いたね!」
マリー「!! だれだ貴様!? すぐに投降せよ、さもなくば撃つ!」
●対戦後(vs サンタナ/レプトス)
サンタナ「あー痛え……俺は、捨ててあったコイツに乗ってただけだぜ」
マリー「中のパイロットはどうした?」
サンタナ「さあね……たださっき地球へ飛ぶ脱出ポッドをみたが……」
マリー「クッ、地球か!」

ステージ2 予期せぬ[illegible]

●対戦前(vs バオ&マオ/フォーディー)
マリー「機体反応はこのあたりだが……」
バオ「オイ! なな何モンだ、オマエ!」
マオ「にーちゃん……怖いよう!」
マリー「……子供がVAに!? なぜ!?」
バオ「あッあッあッ、あっち行け!!」
●対戦後(vs バオ&マオ/フォーディー)
マリー「キミたち、どうしてこんな?」
バオ「俺たち、ヘンなじーちゃんに拾われた。コレで遊んじゃダメって言われてたけど……」
マオ「じーちゃん、新しいトモダチ連れてきてたよ。髪がミドリいろのコ」
マリー「その子だわ!!」

ステージ3 大[illegible]!

●対戦前(vs デビロット一味/スーパー8)
デビロット「そろっての出むかえ、大儀である! 悪のプリンセス、デビロット参上! この世の正義は許さない!! なんじゃ、女と子供ばかりか! つまらぬ……やれ!!」
マリー「何者!? 任務のじゃまをする者は容赦しないぞ!!」
●対戦後(vs デビロット一味/スーパー8)
デビロット「おのれおのれ、この大年増めッ!! 私が本気を出せばおまえなど……10年後を見ておれーーーッ!!」
バオ「ウウ……あいつら、ヘン!!」
マリー「もう追い返したわ……さ、そのお友達の所へ連れていって」

ステージ4 老兵との再会

●対戦前(vs ガウェイン/G・サイクロン)
ガウェイン「ひさしぶりだね、マリー副隊長。いや、今は隊長かね?」

マリー「ガウェイン隊長！　こんなところに、なぜ!?」
ガウェイン「悪いが、君をここに入れる訳にはいかんよ」
●対戦後（vs ガウェイン／G・サイクロン）
マリー「ガウェイン隊長、少女を連れて行きますよ。これも任務なのです」
ガウェイン「隊長はよしてくれ。私はもう軍人ではない」

ステージ5 さまようエネルギー

●対戦前（vs アリエータ／R・ライトニング）
マリー「あ……あの機体は!?」
ガウェイン「いかん！　『兵器』のエネルギーに反応している！」
マリー「まさか……！　少女が乗っているのか!?」
●対戦後（vs アリエータ／R・ライトニング）
ガウェイン「軍は人間の『気』をエネルギーに変換する兵器を作っている。捕虜と称して子供たちを集め、死ぬまでエネルギーを奪う……この子はその生体プラントから逃げてきたのだよ」
アリエータ「わたし……怖かったの。命が吸い取られるみたいで……」
マリー「そんな……！！　私は何も知らなかった……！！　そんな、ひどい事を……！！」

ステージ6 離反……そして決意

●対戦前（vs 千代丸＆鉄山／ゲイツ）
千代丸「あなたは連合軍!?　わがレジスタンス軍に用でも？」
マリー「私は……もう軍人をやめた。軍のやり方は、間違っている……」
千代丸「寝返りですか？　一番信用できないタイプですね！」
●対戦後（vs 千代丸＆鉄山／ゲイツ）
マリー「『兵器』を止めなければ……連合軍の非道を、止めなければ！！」
千代丸「……あなたの決意、認めますよ。倒すべき相手は同じです。基地へ戻りましょう。反撃の準備を整えるのです！」

ステージ7 黒い追跡者

●対戦前（vs シェイド／ヘリオン）
千代丸「そろそろ出発です」
マリー「待って……レーダーに敵影が！」
シェイド「ホウ、こんな所に隠れていたか。裏切り者め……」
千代丸「連合軍！！　まずい、今攻撃を受けたら……！」
マリー「……私が行く！！」
●対戦後（vs シェイド／ヘリオン）
シェイド「グッ……もはや『最終兵器』の狙いは固定された……。この地上は……焦土と化す！！」

千代丸「火山地帯に反応があります……もしやそこがターゲット？」
マリー「あなたたちは『兵器』へ急いで。私は反応地点に向かう！」
千代丸「……宇宙でおちあいましょう！」

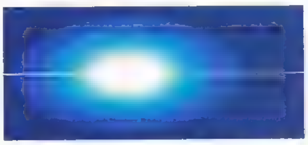
ステージ8 曲げられた力

●対戦前（vs ジン／B・ライアット）
マリー「あなたは！　たしかサオトメ隊員の息子……。ここは『最終兵器』に狙われている。早く逃げなさい！」
ジン「あんた、連合軍か？　これは俺の戦いなんだ。でしゃばったマネはやめてくれ！」
●対戦後（vs ジン／B・ライアット）
マリー「あなたまさか、亡くなった父上のかわりに玉砕するつもり？」
ジン「フン……せめて俺がムダ死にの穴埋めをしなきゃな……」
マリー「それでもあのサオトメの息子!?　意気地なし！　最後まであきらめない……それがVA乗りの誇りのはず！！」

ステージ9 カウント・ダウン

●対戦前（vs G.O.D.／ワーロック）
千代丸「待ってましたよ。タイム・リミットぎりぎりです。エネルギーはほぼ臨界点。あと5分もつかどうか……」
マリー「5分で上等！　私がカタをつける！」
G.O.D.「そうはいかぬ。裁きの光が地上に届くまで、ジャマはさせんぞ！」

エンディング



千代丸「これでヤツは、もう『兵器』をコントロールできない……。我々の勝利です！！」
マリー「さあ、はやくその子供たちを助けに！」

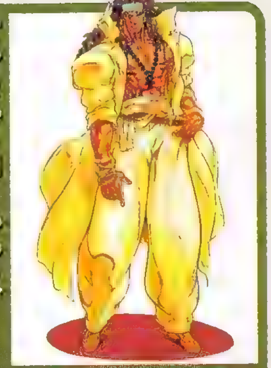


千代丸「子供たちは全員無事です！」
マリー「ここで『生体エネルギー』を集めて『兵器』に送っていたのか……」
千代丸「人間の命のちからを破壊力に変えるおそるべきテクノロジーです。とくに怒りや悲しみといった『負』のエネルギーを利用して……」



アリエータ「マリーさん……ありがとう！」
マリー「いえ……私は任務を果たそうとしただけよ。もう軍人ではないけれど、最後の仕事だけはやりとげるわ。あなたを家に連れて帰る。本当の家にね」

サンタナ・ローレンス



違法パーツ屋を営む自由人。廃棄パーツを求め連合軍コロニーへ向かおうとしたところ、さわぎに巻きこまれる。

オープニング

違法の『VAバトル』用のパーツを売って生活する自由人、サンタナ。気ままなジャンク屋である。ある日、連合軍の廃棄パーツが手に入るとの情報を得て街に向かう。

ステージ1 いっちょやるか！

●対戦前（vs ジン／ブロディア）
サンタナ「あんた、連合軍コロニーに入る方法を知ってるそうだな」
ジン「そこに何の用だ？」
サンタナ「VA用のいいパーツがあるって聞いてね……金もうけさ」
ジン「あのコロニーには近づくな！　痛い目を見るぞ！」
●対戦後（vs ジン／ブロディア）
サンタナ「まったく血の気の多いヤツだな。コロニーにゃ何があるんだ？」
ジン「そこは俺のオヤジの死に場所……そして、連合軍が何かをかくしている場所だ。1年前のあの『事故』から……！」
サンタナ「フン、ま、俺にゃ関係ないね。商売のネタがあれば行くだけさ」

ステージ2 そりゃないぜ！

●対戦前（vs 千代丸＆鉄山／ゲイツ）
サンタナ「チッ、どうやらガセネタか……。金もうけどころか、敵のお出ましときたぜ」
千代丸「あなたは？　我々の仲間ではないようですが？」
サンタナ「？　連合軍じゃねえな、あんたら？　こんなトコで何してんだい？」
千代丸「問答、無用！」
●対戦後（vs 千代丸＆鉄山／ゲイツ）
サンタナ「あんたら、レジスタンス軍だな。連合軍とケンカたぁ勇ましいね」
千代丸「我々は戦力を集めています。あなたも、我々と地球へ……」
サンタナ「冗談じゃねえ、そんなヤバイ話はゴメンだぜ。じゃあな！」

ステージ3 俺がサンタナだ！

●対戦前（vs マリー／F・キラービー）
サンタナ「こいつは……連合軍のVA！　やべえな、あいつら見つかるぞ」
マリー「何者だ？　レジスタンスか!?」
サンタナ「（チッ、世話がやけるぜ）俺は気のいいジャンク屋さ。一発、勝負しようぜ！」
●対戦後（vs マリー／F・キラービー）
サンタナ「連合のネエチャン、あんたら一体なにをしようってんだ？」
マリー「私はただ、レジスタンスの偵察のため地球へ……」
サンタナ「フン、金もうけにゃならないが、あの坊やに教えてやるか……。パーツの2、3個も分けてくれるかもな！」

ステージ4 かかってきな！

●対戦前（vs バオ＆マオ／ガルディン）
サンタナ「レジスタンスの基地……たしかこのあたりと言ってたな。わっ！　何だよ、オイ！」
バオ「ウウ……おまえ、あやしい！　帰れ！　帰れ！」
●対戦後（vs バオ＆マオ／ガルディン）
バオ「ち、ちきしょ……！　おまえ、強すぎる！」
サンタナ「こんなガキどもが用心棒？　まいったね！」
千代丸「その子らは私が保護したのです。ようこそ、よく来てくれましたね」
サンタナ「礼を言ってる場合じゃねえぞ。……レーダーに敵の反応だ！」

ステージ5 出やがったな！

●対戦前（vs シェイド／ヘリオン）
サンタナ「確かこの辺りに……いやがった！」
シェイド「おまえは誰だ……？」
サンタナ「おっと、サイボーグ兵とはね。お手柔らかに頼むぜ！」
●対戦後（vs シェイド／ヘリオン）
シェイド「もう手遅れだ……『最終兵器』のねらいは地球に向けられた！　グアアアッッッ！！」
サンタナ「……『最終兵器』だと？　何を企んでやがる!?」

ステージ6 なんだコイツら!?

●対戦前（vs デビロット一味／スーパー8）
サンタナ「ん？　もう一機来るぞ！？」
デビロット「ホッホッホッ！！　かれんなる悪の花、プリンセス・デビロット参上！！」
地獄大師「姫様！　お美しゅうございます！」
デビロット「ホッホッホッ、苦しゅうないぞよ！　おまえも私をたたえるがよい！　だがどのみち、ここは通さぬぞ！」
●対戦後（vs デビロット一味／スーパー8）
地獄大師「姫様！！　おいたわしゅうございます。ごじまんの美ボウが、だいなしに！」
デビロット「ええい、だまれッ！！　そなたも打ちクビになりたいか！！」
サンタナ「……なんだ、アイツら……チッ、こうしてる暇はねぇ！」

ステージ7 止めてみろ！

●対戦前（vs ガウェイン／G・ヴァイス）
ガウェイン「待て！　たった1人でどうするつもりだ？　連合軍の『最終兵器』は危険すぎる……行ってはならん！」
サンタナ「じいさん、そこをどきな。あいつらは俺がブチ壊す。じゃまするなら、あんたも敵だぜ！」
●対戦後（vs ガウェイン／G・ヴァイス）
ガウェイン「決心は変わらんようだな……。ならば約束してくれ。生きて戻ってくるのだ。バカなマネは、するなよ」
サンタナ「……ああ、約束するぜ。ありがとよ、じいさん！」

ステージ8 てめえで最後だ！

●対戦前（vs G.O.D.／R・ジャッカル）
サンタナ「よう！　またせたな！」
G.O.D.「人間には、すでに『粛正』の罰が下っている……。無駄な死を選ぶ愚か者め。せめて悔い改めて散るがよい！」
サンタナ「オイオイ、神様きどりかい？　あいにく俺は信じないたちでね！」
●対戦後（vs G.O.D.／R・ジャッカル）
G.O.D.「私の『意思』は死なん……滅びるのは、お前たちだ！」
サンタナ「ほざいてな！　あばよ！」

ステージ9 ぶっ飛ばしてやる!

●対戦前(vs アリエータ/ワーロック)

サンタナ「レジスタンスの艦隊? なぜ、地球に向かってる?」
千代丸「何者かに操られています! こ、このエネルギーは、まさか!」
アリエータ『悲しみのエネルギーあるかぎり私は生き続ける……この女の精神と同化した……この艦隊で、地球を攻撃する!」
サンタナ「てめえ……。……許さねえ! その娘から離れろ!!」

エンディング

千代丸「やった! ヤツの『意志』が消えていく!」
サンタナ「はやく、あの娘を助けるんだ!」



サンタナ「おい、しっかりしろ!」



アリエータ「……。……あ……ここは……?」
サンタナ「お目覚めかい? どうだい、気分は!?」
アリエータ「わたし……何をしたの?」
サンタナ「いいや、何にも! 君は眠り姫、俺は白馬の王子様。つまりは、ハッピーエンドさ!」

☆

連合軍は戦力を失い、地球の危機は去った。サンタナはその後も、あいかわらずジャンク屋を続けている。



サンタナ「よう、お客人! きょうもいいパーツが入ってるぜ」
客「そっちのお嬢さんは?」
サンタナ「ああ、紹介するぜ」



サンタナ「俺の新しい助手、アリエータだ。今日から働くことになった。これからもよろしく頼むぜ、お客人!」

ガウェイン・マードック



1年前の事故で部下を失った、元連合軍VA隊長。連合軍の「最終兵器」の存在を知り、レジスタンスに手を貸す。

オープニング

もと連合軍VA隊長ガウェイン。部下全員を失ったいまわしい事故から1年……。連合国からの使いがくるとの情報をえて、愛機に乗り込み指定の場所へとおもむく。

ステージ1 戦火ふたたび

●対戦前(vs マリー/レプトス)

マリー「お久しぶりです、ガウェイン隊長」
ガウェイン「マリー君か。軍を去った私に用とはめずらしいな」
マリー「申し上げにくいのですが……あなたを捕えろとの命令です。……任務でなければ、こんな事はしたくはないのですが」
ガウェイン「わかっているよ。君は良くも悪くも優秀な軍人だ。だが、つかまるワケにはいかんな!」

●対戦後(vs マリー/レプトス)

マリー「さすがですね……」
ガウェイン「教えてくれ。1年前の事故から、軍は何をしようとしている?」
マリー「連合軍に反する勢力が、地球に集まりつつあると……。私が知っているのはそれだけです」

ステージ2 白昼の対決

●対戦前(vs サンタナ/B・ソードマン)

サンタナ「よう、久しぶりだな!」
ガウェイン「ウラ情報にくわしいお前さんなら、連合軍が何をしてるか知ってるかと思ってな」
サンタナ「まあ、ね。聞きたいなら、俺と一戦やらないかい? コイツの性能を試してみたくてね!」

●対戦後(vs サンタナ/B・ソードマン)

サンタナ「さすがもと軍人、かなわねえな。ああわかってるよ、情報だろ? 連合軍のやつらは……ん? ……オイ! 何か来やがるぜ?」

ステージ3 デビロット参上!

●対戦前(vs デビロット一味/スーパー8)

デビロット「ガウェイン様……! ようやくお会いできましたのね♥ このデビロット、以前からおしたい申し上げておりました……」
地獄大師「!! ひ、姫様、なりませぬ! あのような老いぼれにお心を……! やつらの『情報』とやらをいただくのが先ですぞ!」
サンタナ「ケッ、どっちがジジイだよ! 気をつけな、コイツらあやしいぜ!」

●対戦後(vs デビロット一味/スーパー8)

デビロット「ああ、ガウェイン様……。つれない、お・か・た……。たとえ遠く離れても、私のこの想いは、フォーエバーよ!!」
サンタナ「チッ、逃げやがったか! 連合軍じゃないようだったが……。気をつけな、軍は地球のジャマ者を一気にかたづける『兵器』を作っている。情報ってのはそいつだよ!」

ステージ4 レジスタンスの計画?

●対戦前(vs 千代丸&鉄山/ゲイツ)

ガウェイン「君たちは……?」
千代丸「私はレジスタンス軍のものです。あなたは?」
ガウェイン「わたしはガウェイン。今から連合軍のコロニーに向かう」
千代丸「それは……私たちの『計画』を知ってのことですか? ならば通すわけにはいきません!」

●対戦後(vs 千代丸&鉄山/ゲイツ)

千代丸「その強さ……ただ者ではないですね」
ガウェイン「教えてくれ。『計画』とは? ヤツらの『兵器』とは?」
千代丸「『最終兵器』の発動が迫っています。おそろしい破壊力の……。やつらに総攻撃をかけるのが我々の計画。協力の意志がおありなら、基地までおいでください」

ステージ5 忘我の少女

●対戦前(vs アリエータ/フォーディー)

ガウェイン「地球に集まりつつある勢力とは、あやつらのことだったか。総攻撃となれば、たがいに無傷ではすむまい……。!? 敵か? いや……これは連合軍ではない。何者だ!」

●対戦後(vs アリエータ/フォーディー)

ガウェイン「おい、しっかりしろ!」
アリエータ「あ……わたし、なぜここに?」
ガウェイン「覚えとらんのか? 君は誰だ?」
アリエータ「わたし……連合軍の研究所から逃げてきたんです。他にもたくさんの子供たちがまだ……」

ステージ6 幼い戦士たち

●対戦前(vs バオ&マオ/G・サイクロン)

ガウェイン「なにか『兵器』と関係がありそうだな。それはそうと……そこに隠れているのは誰だ? 出てこい!」

●対戦後(vs バオ&マオ/G・サイクロン)

ガウェイン「なんと……子供だったとは。すまなかった」
アリエータ「研究所を出る時、この子たちに助けてもらったんです。地球に、きてたのね」
バオ「ねーちゃん! 逃げないと、またアイツらが来る!」
ガウェイン「これからレジスタンス軍の基地に行く。君たちもそこへ!」

ステージ7 マシン・ウォリアー

●対戦前(vs シェイド/ヘリオン)

ガウェイン「なんだあいつは? 見たことのない機体だが……」
シェイド「……。連合軍にはむかう者は……すべて消す! それが俺の使命……俺の……」

●対戦後(vs シェイド/ヘリオン)

ガウェイン「……まさか、そんな! おまえは、シェイド!? サイボーグ兵にされていたのか! では……あの事故で姿を消した実験機のパイロットとは……。……連合軍め! 人間はマシンのパーツじゃない!」

ステージ8 巨大な悪意

●対戦前(vs G.O.D./ワーロック)

ガウェイン「キサマを止めんと、多くの者が苦しむ。覚悟してもらおう!」
G.O.D.「バカな……私を作り出したのはお前たち人間の意志。つまり、自らの滅びを望んでいたということだ!」

●対戦後(vs G.O.D./ワーロック)

G.O.D.「グ……私を倒したところで、もう遅い! 『最終兵器』が起動した……。地球は、おしまいだ……」
ガウェイン「どこだ、エネルギーの発信地は!? ……コロニーか!」

ステージ9 父と息子と

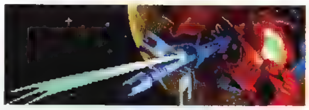
●対戦前(vs ジン/B・ライアット)

ガウェイン「おまえは、ジン! こんなところに、なぜ?」
ジン「ガウェインさんか。オヤジが世話になったな。オヤジたちを死なせた原因はこのコロニーにある。オヤジのかたきだ……ここをぶっつぶす!!」
ガウェイン「待て! そのなかには、まだ……!」
ジン「時間がないんだ。ジャマするならあんたも一緒に消しちまうぞ!!」

エンディング



ガウェイン「何をあせっているんだ!? おまえの、いや私たちの倒す相手を間違えるな!!」
ジン「オヤジは連合軍に殺されたんだ! 俺には、許せない!!」
ガウェイン「まだわからんのか!! 復しゅう者としてその命をけがすことを、おまえの父が望むか!?」
ジン「…………」
ガウェイン「見ていろ! 老いたとはいえ、この私はもとVA隊隊長! 本当の戦士とはなにかを、その目にしっかり焼きつけるんだ」



ガウェイン「うおおおおーーーーっっっっ!!!」



「最終兵器」は破壊され、連合軍のもくろみは失敗におわった。しかし、ガウェインは行方不明となり、彼の愛剣「マグナブレイド」だけが回収された。



ジン「ガウェインさん……。あんたの言葉、俺は信じてるぜ。きっとあんたは生きている。俺に無駄死にするなといっておきながら死んじまっちゃあ、しめしがつかないだろう? あんたは帰ってくる。この剣がある限り……」

バオ&マオ



とある小国に住む兄妹。無人のVAを見つけ、乗っているうちにアリエータと出会い、彼女を守るためVAを駆る。

オープニング

兄・バオと妹・マオ。混乱の世を生きてきたたくましい子供たちである。ある日、彼らは住みかの森の近くにその「乗り物」を見つけた。おそるおそる乗ってみると……。

ステージ1 いきなり大バトル!

●対戦前(vs ガウェイン/ガルディン)
バオ「ワ、何だこれ……なんかいっぱい光ってるゾ」
マオ「にーちゃん、誰か来たヨ!」
ガウェイン「きみたち、それに乗っちゃ危険だ! おりてきなさい!」
バオ「えーっと、どうしたらいいんだ? こ、これかナ!?」
マオ「わあっ! 動きだしたよオ!!」
●対戦後(vs ガウェイン/ガルディン)
マオ「おにいちゃん……! ど、どうしヨ!?」
バオ「……逃げよう!!」

ステージ2 少女との出会い

●対戦前(vs アリエータ/F・タランテラ)
バオ「なんとなくわかってきたゾ……へへ、こいつがあれば、どんな遠くにでもいける!」
マオ「あっ! 誰か、いるヨ!」
アリエータ「誰!? 近寄らないで! 私、研究所には戻らない!」
バオ「ケ、ケンキュウジョ?」
アリエータ「こないでっっっ!!」
●対戦後(vs アリエータ/F・タランテラ)
アリエータ「あなたたち、研究所の人じゃないのね……ごめんなさい」
バオ「そいつら、悪いやつなのか? だったら、やっつける!」
アリエータ「相手は連合軍よ、かなわないわ」

ステージ3 お子様対決

●対戦前(vs デビロット一味/スーパー8)
マオ「あっ! あれがレンゴーグン?」
デビロット「フッフッフッ、連合軍など、私の前では、赤子同然!」
地獄大師「このお方こそ、この世の悪の権化、プリンセス・デビロット様である!」
デビロット「子供には過ぎたVAよの。私に使われたほうが、マシンのためというものじゃ!」
●対戦後(vs デビロット一味/スーパー8)
地獄大師「姫様! まことに残念ながら、わが方のパワー不足でございます!」
デビロット「おのれ、こしゃくなガキどもめ! この次こそ目にもの見せてくれる! 退けい! いったん退くのじゃ!」
地獄大師「ははっ!!」
アリエータ「連合軍じゃ……ない……。よかっ……た……」
バオ「ねーちゃん! どーしたんだ!?」

ステージ4 ストリートファイト

●対戦前(vs サンタナ/B・ソードマン)
マオ「にーちゃん、どーするノ?」
バオ「『びょういん』をさがそう。ねーちゃん苦しそうだ。あっ! だれだおまえ!!」
サンタナ「ほおっ、ガキにしちゃあイイのに乗ってるじゃないか。ひとつ勝負といきたいねぇ!」
●対戦後(vs サンタナ/B・ソードマン)
サンタナ「まいった、まいった! あんちゃんの負けだよ! ……ん? 通信か? オレはサンタナ、あんたは?」
千代丸「私はレジスタンス軍のものです。そちらの子供たち……私どもにあずからせてもらえませんか?」

ステージ5 せまる魔の手!?

●対戦前(vs 千代丸&鉄山/ゲイツ)
マオ「ねえねえ、おねーちゃん、治るノ? おじさん『おいしゃさん』だよネ?」
千代丸「この場所から特殊反応がある……その女の子と同じエネルギーです。きっと、何かある! さ、その子を渡して!」
バオ「お、おまえたち、『いしゃ』じゃないだろ!? わたすもんか!!」
●対戦後(vs 千代丸&鉄山/ゲイツ)
千代丸「私たちは敵じゃない。連合軍と戦うために来てるんですよ。その女の子には、何もしませんよ。私たちの艦隊に戻りましょう」

ステージ6 奪いにきた男

●対戦前(vs シェイド/ヘリオン)
千代丸「このエネルギーは、おそらく連合軍の『最終兵器』にからむもの……あれが動き出したら地球は……」
アリエータ「……こないで……こないで!!」
千代丸「どうしました!? ……敵か!?」
シェイド「その娘、返してもらおう。『兵器』の重要なパーツだからな」
千代丸「何だって!?」
バオ「おまえがレンゴーグンだな! ねーちゃんをいじめると、ゆるさないゾ!」
●対戦後(vs シェイド/ヘリオン)
千代丸「生体エネルギーが『兵器』に使われている……まさかとは思っていましたが……。エネルギー発信地をとらえました! 行きますよ!」

ステージ7 またまたお子様対決

●対戦前(vs デビロット一味/スーパー8)
バオ「あっ、またあいつらだ!!」
デビロット「ホッホッホッホッ! ここで会ったが100年目!!」
地獄大師「前回より200%の性能アップ!!『スーパー8』の威力をみよ!!」
デビロット「命ごいなら今のうちじゃぞ!!
地獄大師! Dr.シュタイン! その力、とくと見せてやれい!」
●対戦後(vs デビロット一味/スーパー8)
デビロット「なぜじゃ!? 200%アップとはドクター、そなたのいつわりか!?」
地獄大師「間違いございません、姫! エンジン出力、ボディ重量ともに200%増になっております!」
デビロット「それじゃ意味なしじゃバカモノ!! えーいひけひけ~い!!」

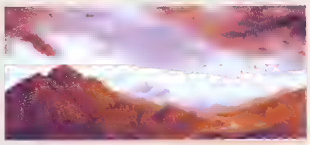
ステージ8 ねーちゃんを守れ!

●対戦前(vs マリー/R・ジャッカル)
千代丸「とにかく……衛星は落ち、エネルギー反応は消えました。これで『兵器』は無力化したはず。あ……あれは連合軍のVA!」
マリー「やっと見つけた……その少女をこちらに渡しなさい!」
バオ「なんでねーちゃんばかりねらってるんだ? ぜったい、わたさない! もう怒ったぞ!!」
●対戦後(vs マリー/R・ジャッカル)
マリー「わたしはただ、逃げ出したその子を連れ戻せ、としか……」
千代丸「知らないのですか? この子は利用されていたのです。『最終兵器』のために……。しかしもう『兵器』は消えたはず……な、なに!? そんな、バカな!! 火山地帯から、あのエネルギー反応が……!!」

ステージ9 本当の黒幕

●対戦前(vs G.O.D./ワーロック)
G.O.D.「みごと『最終兵器』を止めたつもりだろうが、そうはいかん。私こそ兵器の『頭脳』!」
千代丸「まさか……この火山にダメージを与えるつもりか? ヤツのエネルギーと合わされば、その破壊力は『最終兵器』以上!」
バオ「なんだかよくわかんないけど、おまえ、悪いやつなんだろ?」
マオ「おねーちゃん泣かしタ!」
バオ「おまえなんか、きらいだ!! やっつけてやるっっっ!!」

エンディング



マオ「おにーちゃん、やったネ!」
バオ「へへ! どうだい! ちょっとおりてみようぜ!」



マオ「うわー、すっごく熱いヨ……」
バオ「これヨウガンていうんだぜ」



バオ「わ、わ、わっっ!! ワアアアアァァ———……」



地獄大師「姫様、もうしばらくお待ち下され! あと少しで直りますですじゃ……」
デビロット「はやくなさい!! こんなところにいつまでいるつもり!?」
バオ「……———ァァァアアア」

アリエータ



連合軍の研究所で被験体にされていた少女。研究所を脱走し、地球に逃げるが、やがて連合軍の追っ手がかかる。

オープニング

連合軍・生体研究所に捕らえられ、『実験』の日々におびえる少女、アリエータ。ある日彼女はVAを奪い、地球行きのシャトルへ乗り込む。どこへ逃げるあてもなく……。

ステージ1 逃亡の先に

●対戦前(vs バオ&マオ/フォーディー)
アリエータ「ここが……地球? ここまでくれば、もう……。キャッ! だ、誰?」
バオ「オ、オマエ……誰だ? オレたちを、捕まえにきたな?」
アリエータ「イヤーッ! 来ないでっ!!」
●対戦後(vs バオ&マオ/フォーディー)
アリエータ「……ごめんなさい。研究所の人だと思って……」
バオ「オレたちもあの船できたんだ。この『乗り物』も中で見つけた」
アリエータ「そう……。でも、ここにいたら危険よ。きっとわたしを捜しに来る……まきこまれないうちに、逃げて!」
バオ「わ、わかった!」

ステージ2 追いつめられた少女

●対戦前(vs マリー/F・キラービー)
アリエータ「うそ……もう見つかるなんて!」
マリー「地球に来ていると報告があったわ。そんなモノに乗ってると危険よ。あなたを連れ戻すのが私の任務。さ、家に帰りましょ?」



ドシャッッッ!!



バオ「ああっ!? またオマエたちかっ!!」
デビロット「それはこっちの言うセリフじゃ!! おのれ、まだ私にたてつくかッ!!」
地獄大師「おやめくだされデビロット様! さわぐとマシンが落ちまする!!」
マオ「おにーちゃんコワイよオ!!」
Dr.シュタイン「…………」

アリエータ「あんなの、家じゃない……！　絶対に、イヤ！！」

●対戦後（vs マリー／F・キラービー）

マリー「VA隊長の私が負けるなんて……！」

アリエータ「私、研究所には戻らない！　実験もテストもイヤ！　もう……みんなが死ぬのは見たくないわ！」

マリー「研究所？　実験？　待って！　いったいどういうこと!?」

ステージ3 コロシアム・突然の敵

●対戦前（vs ジン／ブロディア）

アリエータ「とんでもないところに迷い込んだみたい……」

ジン「!?　女パイロットか？　まあいい、手加減はしない！　行くぞ！」

アリエータ「ま、待って！　話を聞いて！！」

●対戦後（vs ジン／ブロディア）

ジン「悪かったな、いきなり襲って……こんな無法地帯に、どうして？」

アリエータ「私、連合軍から逃げているんです。軍は『研究所』に子供を捕らえて、毎日ひどいしうちを……。……やっぱり、見捨てられない！　お願い！　みんなを助けて！」

ステージ4 コロシアム・突然の敵2

●対戦前（vs デビロット一味／スーパー8）

デビロット「オーーーッホッホッホッ！！　泣けるシーンよのう！　ちょっとばかりカワイイからと、何でも許されると思うでないぞ！！　銀河一の美ボウをほこる、このプリンセス・デビロット様が、キビシイ現実を教えてくれるわ！！」

●対戦後（vs デビロット一味／スーパー8）

デビロット「いくら美しくとも、時の運には勝てぬということか……。おぼえておこう、ではサラバだ！！」

ジン「なんだいあいつら……。ここはあんたにゃ危険だぜ。ガウェイン隊長をたずねてみな。力になってくれるはずだ」

ステージ5 失われた心

●対戦前（vs ガウェイン／G・ヴァイス）

ガウェイン「よく来たね、連絡は受けている。私がガウェインだ。ここはレジスタンス軍の基地だよ。連合軍も、ここまでは追ってこないはず……ん、どうした？」

アリエータ（あぁ……何、この感じは？　私じゃない誰かが……私を……動かして……。お願い……逃げて！！）

●対戦後（vs ガウェイン／G・ヴァイス）

ガウェイン「……気を失ったか。突然おそってくるとは……これは、精神コントロールの一種だろうか？　ともかく、レジスタンス軍に知らせねば……彼らに見せれば何か判るかも知れん」

ステージ6 同調・ナゾのエネルギー

●対戦前（vs 千代丸&鉄山／ゲイツ）

ガウェイン「……というわけだ。見てやってくれんか」

千代丸「このエネルギーは……！　連合軍の『最終兵器』と同じ波長!?」

アリエータ（こないで……もうやめて！）

ガウェイン「いかん、まただ！」

千代丸「『兵器』の波長とシンクロしている……危険です！」

●対戦後（vs 千代丸&鉄山／ゲイツ）

アリエータ「私……何をしてたの？」

ガウェイン「連合軍が君を連れ戻したい理由がわかったよ。君たちの持つエネルギーこそ、『兵器』の動力なのだ……」

アリエータ「そ……そんな……！」

千代丸「今から連合軍に総攻撃します。あなたは私たちが守りますよ」

ステージ7 運命を切り開け

●対戦前（vs シェイド／ヘリオン）

千代丸「敵のVAが近づいてきます！　こ……この機体からも『兵器』のエネルギー反応!?　いったいどうなっているんだ!?」

アリエータ「……私しか、いないわ。止められるのは、私だけ……」

●対戦後（vs シェイド／ヘリオン）

千代丸「あのサイボーグ兵の機体は、連合軍のデータにない新型ですね」

ガウェイン「『命』を兵器のパワーにするとは……許せん！」

ステージ8 最終兵器の真実

●対戦前（vs G.O.D.／R・ジャッカル）

千代丸「これより『最終兵器』に接近。いよいよ最後の戦いです。ヤツらの思いどおりにはさせない！」

G.O.D.「むざむざ死ににやって来たか」

アリエータ「あなたのエネルギー……もとは私たちのものだったの？　あなたは……誰？」

G.O.D.「知る必要はない。もうすぐお前たちは消え去る。『悲しみ』のちからで！！」

●対戦後（vs G.O.D.／R・ジャッカル）

千代丸「な……なんてことだ！」

ガウェイン「どうした!?」

千代丸「『最終兵器』のエネルギーは消えていません！　それどころか、増幅している！！」

ガウェイン「ヤツを追うのだ！　地球に向かっているぞ！」

ステージ9 『悲しみ』を迎え撃て！

●対戦前（vs G.O.D.／ワーロック）

アリエータ「……私、わかったわ。あなたは、私自身の『悲しみ』がうんだエネルギー……。もう苦しまないで……。消してあげるわ。私と、あなたの『悲しみ』を！」

エンディング





ガウェイン「いかん！　『最終兵器』が発射された！！」

千代丸「く……これで地球はもう……」



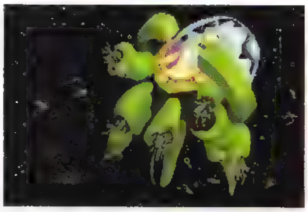
千代丸「……あれは!?」

ガウェイン「アリエータの機体だ！　まさかあの爆風のなかへ!?」





ガウェイン「……信じられん！　爆風が、消えていく！」



千代丸「いました！　まだ生命反応があります！」

ガウェイン「よし、すぐ助けるんだ！」

☆

数日後・地球……。

パオ「ねーちゃん！　ねーちゃん！　起きろよう！」



アリエータ「……あ……きみたち……」

ガウェイン「いまだに何が起こったかわからんよ。あの爆風のなかで君はなぜ助かったんだ？」

アリエータ「あれは……私の心が生んだ悲しみのエネルギーだったんです。みんなと知り合って……。一人きりじゃなくなったから、きっとあのエネルギー……。『悲しみ』は打ち消せる、そう思ったの」

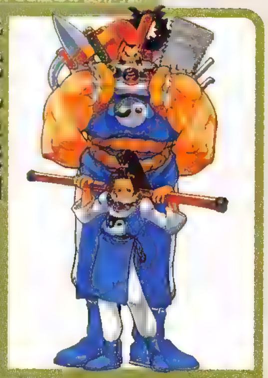
ガウェイン「もう誰も悲しまないよ。地球も、捕まっていた子供たちも無事だ」

マオ「おねーちゃん、よかったネ！」

アリエータ「ほんと……よかった。ふふ……」

CPU専用キャラクター（PS、SS版のみ使用可能）

千代丸&鉄山



父の遺志を継ぎ、レジスタンスを指揮する少年。父の参謀だった鉄山をしたがえ、迷いながらも連合軍に立ち向かう。

オープニング

コロニー連合軍の経済制裁によって弱体化した地球圏勢力。それに立ち向かうレジスタンス軍のリーダー、辰之進（たつのしん）の死から数年……。その息子・千代丸（ちよまる）が、かつての父の腹心、天才軍師・鉄山（てっさん）のもとを訪れていた。

ステージ1 志を継ぐ者

●対戦前（vs 鉄山／ゲイツ）

鉄山「……幾度来られても答えは同じ。我が主君は、亡き辰之進殿をおいて他になし。いかにその一人息子と言えど、二君に仕えるつもりはござらん！」

千代丸「……あなたは、卑怯者です！」

鉄山「！　なんと!?」

千代丸「それほどの才を持ちながら、民のために役立てることなく隠者を気取るおつもりですか!?　私のため、とは申しません。連合軍の圧政に苦しんでいる天下万民のため再び立っていただきたいのです！！」

鉄山「知ったような口を叩くな、若僧！　一人前に大義を説くからには、その覚悟のほど、見せてもらおう！」

●対戦後（vs 鉄山／ゲイツ）

鉄山「見事でござった……！」

千代丸「鉄山殿……！」

鉄山「言うな！　この鉄山の命、しばらく千代丸殿に預けておき申す」

千代丸「……ありがとうございます」

ステージ2 戦場の炎

●対戦前（vs ガウェイン／ガルディン）

千代丸「……以上が戦力配備の首尾です。各々すべからく油断なきよう！　総員、戦闘態勢！　これでよろしいですね、鉄山殿。大義我に在り！　レジスタンスの力を見せてやれ！」

ガウェイン「君は……辰之進の息子か……！」

千代丸「ガウェイン殿……こんな形で会いたくはなかった」

ガウェイン「これも戦場の定め。いざ！」

●対戦後（vs ガウェイン／ガルディン）

ガウェイン「成長したな……ふふ、さすがは辰之進の血をひく男だ。君の父上とは、お互い好敵手として長いつきあいだった……。幾度となく命のやり取りをしたよ。その息子に倒されるなら本望……。立派なリーダーになれよ。さらばだ！」

千代丸「ガウェイン殿！！」

鉄山「……なに、あの漢、なかなかどうして一筋縄では行き申さぬ。易々と命を落とすとも思えませぬ」

千代丸「そうでしょうか……」

隊員「千代丸様！　連合軍が後退してゆきます！」

千代丸「深追いはするな！　……みんな、よくやってくれました」

ステージ3 深淵の決別

●対戦前（vs ジン／ブロディア）

千代丸（ひとまず追い払いはしたものの、連合軍は早晩体制を整え、攻めてくるだろう……。その時私は、レジスタンスを勝利に導くことができるのだろうか……？）

ジン「ひさしぶりだな、千代丸！」

千代丸「ジン=サオトメ！　どうしてここへ……!?」

ジン「また会えてうれしいぜ！　さあ、勝負だ！！」

●対戦後（vs ジン／ブロディア）

千代丸「サオトメ……。私の心中を察して……？　あなたの心、確かに伝わりました！」

ジン「ヘッ、負けちまったぜ。また一から修行のやり直しだ。じゃあな、千代丸！　いつか宇宙（そら）のどこかでまた会おう！」

千代丸「……ありがとう、サオトメ。私はもう、迷わない！」

ステージ4
理想と現実と

●対戦前(vs マリー/F・キラービー)
マリー「レジスタンスめ、スキのない布陣だ……。新しいリーダー、なかなかやる」
隊員「サンプルの搬出終わりました!」
マリー「よし、ここにもう用はない。施設を爆破しろ!」
千代丸「市街地を巻き込むつもりか!? あなた方は、なんという事を……! 地球圏の平和を守るという題目はただの建前ですか!?」
マリー「青いな、少年!」
●対戦後(vs マリー/F・キラービー)
マリー「クッ、不覚をとったか……。だが十分時間は稼がせてもらった」
千代丸「!? バカな……!! これが……これがあなた達のやり方なのですか!? ……こんなものが、あなたの望んだ世界だと……!?」
マリー「……任務完了。これより帰投する」
千代丸「……クソッ!」
鉄山「我々も退きませんと。……ここにはもう、何もありませぬ」

ステージ5
迷える心

●対戦前(vs サンタナ/B・ソードマン)
隊員「鉄山殿! 千代丸様の机に、置き手紙が……!」
千代丸(手紙)「私はこれ以上、レジスタンスを率いていく自信がありません……」
隊員「鉄山殿!!」
鉄山「放っておけ。今の千代丸殿では、いてもいなくても変わりはない。(これしきの辛苦、乗り越えられずに大義は果たせぬ。千代丸殿……開眼めされよ!)」
☆
千代丸「ああ、ここは……昔よく父上と修行した……。こんな所まで来てしまった……。! 何者!?」
サンタナ「アンタ、千代丸さんだな? だったらひとつ勝負と行こうぜ!!」
●対戦後(vs サンタナ/B・ソードマン)
サンタナ「悪い悪い、この通りだ! さすがに、ガウェインのじいさんが見込んだ男だぜ」
千代丸「! ガウェイン殿が!? 生きておられるのですか!?」
サンタナ「頼まれて様子をみにきたんだが、その調子じゃ心配はいらねェな。ところで耳寄りな情報があるんだ。連合軍の『生体兵器』の研究施設がこの先の街にあるって話だぜ。ま、気をつけるこったな!」
千代丸「『生体兵器』……!?」
サンタナ「おっと、礼はいいぜ。じいさんから前金でたんまりいただいてるのサ。じゃあな、アバヨ!」

ステージ6
そしてこれがさだめ

●対戦前(vs アリエータ/F・タランテラ)
千代丸「ここがその街か……。関係ないさ……。連合も、レジスタンスも……」
アリエータ「あなたも、ひとりぼっちなの……?」
千代丸「! ……君は?」
アリエータ「わたしはアリエータ……そう呼ばれているわ……」
千代丸「こんなところにひとりでいるのは危険だよ。きみは、この街に住んでいるの?」
アリエータ「わからない……なにも。頭が……あたまがいたくて……!!」
千代丸「君? アリエータ!?」
マリー「!! アリエータ!? VAを呼んだのか!?」
●対戦後(vs アリエータ/F・タランテラ)
マリー「くそっ、大切な実験体を……!」
千代丸「『生体兵器』……まさか……! ……アリエータ……!!」
☆
千代丸「心配をかけました、鉄山殿」
鉄山「なんの! 我ら一同、すでにおのおの準備あい整えて候」
千代丸「全艦発進、目標連合国最終兵器! 大義、我に在り!! アリエータ、見ていて下さい。あなたの悲劇を繰り返さぬためにもここでこの戦いに終止符を打つ!」

ステージ7
[illegible]、決すべし

●対戦前(vs シェイド/ヘリオン)
マリー「レジスタンスめ、我々の最終兵器をかぎつけてきたか……!? シェイドを出せ! 足止めに使う!」
千代丸「! 何か来る……!」
●対戦後(vs シェイド/ヘリオン)
マリー「シェイドが落とされた!? こうも早く突破されるとは……。よし、私が出る!」
司令官「マリー少尉、もういい。下がれ」
マリー「はっ!?」
司令官「GODを投入する。君の部隊も下がらせたまえ」
マリー「GODを!? しかしあれはまだ未完成で……」
司令官「君はよくやってくれた。ゆっくり休むといい」
マリー「しかし……!!」

ステージ8
輝ける闇

●対戦前(vs G.O.D./ワーロック)
隊員「千代丸様、現在、最終兵器に取り付きました! これより……な、なんだあれは!? う、うわあああぁぁぁっっ!!」
千代丸「どうした!?」
鉄山「おそらくはあれがきゃつらの『切り札』……情報にあった最終兵器の頭脳でござろう」
千代丸「!! うおおおーーーーーっ!!」
●対戦後(vs G.O.D./ワーロック)
隊員「千代丸様、最終兵器を制圧しました!」
千代丸「うん! 皆、よくやってくれた!」
鉄山「千代丸殿!! 最終兵器に動力を転送していたパワーステーションが、衛星軌道を離れて落下中との報告でござる!! このままでは地球上に落下……大惨事は必定ですぞ!」
千代丸「何ですって!?」

ステージ9
星々と大地のはざまで

●対戦前(vs マリー/R・ジャッカル)
千代丸「あなたは……! あの大惨事を、二度までも繰り返そうというのですか!?」
マリー「いいか、少年。戦争とは、勝者が常に正しいのだ。『民衆の善意』などという絵空事や青臭い理想論に何の実行力も無い! いかに連合政府が腐っていようと、地球圏を維持してゆくためにはそれのみが真に現実的な選択だ!」
千代丸「あなたは、人を信じたことがないのですか!?」
マリー「昔はな……!」
千代丸「それがあなたの言う『現実』なら認めるわけにはいかない……!!」

エンディング



マリー「フッ……だが、ステーションを外部からコントロールする事はすでに不可能だ。もう止められん! 私の勝ちだ」
鉄山「使用可能な艦艇、VA全ての推力を合わせても、落下を止めることはでき申さぬ。……完敗でござる」
千代丸「くっ……! ……総員離脱!!」
隊員「千代丸様は!?」
千代丸「私はここに残って、落下の軌道を修正します。少しでも被害の小さくなる所へ……すみません、鉄山。あなたに脱出してもらう時間がありません……」
鉄山「何をいまさら。この命、すでに千代丸殿に預けてござる!」
マリー「無駄だ。言ったはずだ、理想で現実を動かすことはできんと!」
千代丸「私が倒れても、その志は仲間達が受け継いでくれる……。たとえどんなことがあろうと、私は人間を信じる! 人の心を信じる!!」
マリー「…………!」



鉄山「機体の耐熱臨界まであと一分……!」
千代丸「……ここまで、か!?」
ジン「あきらめるな!」



マリー「!! なに!?」
ガウェイン「その通りだ、あきらめてはいかん!」
サンタナ「チッ、イヤな予感はしてたけどよ! 新品のブースターが台無しだぜ、オレって超ついてねェ~!!」
アリエータ「大丈夫……?」

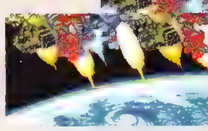


千代丸「サオトメ! ガウェイン殿! アリエータ……みんな……!!」
隊員「千代丸様! 我々も加勢いたします!」



隊員「みんな、続け———っ!!」





マリー「……バ、バカな……!!」



西暦2100年……コロニー連合国とレジスタンスの間に、終戦協定が結ばれた。千代丸は連邦政府の要職に就き、平和な世界を築くという理想のもと今日も戦っている。マリー・ミヤビは終戦後消息を絶ちその行方は杳として知れない……。

CPU専用キャラクター
(PS、SS版のみ使用可能)
シェイド



身体の大半が機械化された、連合軍のサイボーグ兵器。戦闘テストのなかで、失われた記憶を取りもどしはじめる。

オープニング

コロニー連合国軍、VA第一小隊。その日、新型VAのテストを兼ねた模擬戦が、極秘裏に行われていた。だがそこで、予想だにしなかった事態が起こった。新型VAが突然暴走し、同軍機を次々と破壊し始めたのである。

ステージ1
暗闇より生まれ——

●対戦前(vs ケン・サオトメ/ゲイツ)
ケン「くそっ、演習じゃなかったのか!? こんな時、アイヒマンが居てくれたら……!」
隊員「い、いったいこいつは……!! た、隊長ォ!!」
ケン「なんてことだ……たった一機のVAに……!!」
隊員「来ます! ……うわああっ!!」
ケン「!! あの動きは……! まさか……、お前、アイヒマンなのか!? そうなんだな!?」
シェイド「…………」
ケン「アイヒマン……! 生体改造されているのか!? 止められないんだな!? 待ってろ、今オレが止めてやる!!」
●対戦後(vs ケン・サオトメ/ゲイツ)
ケン「ぐふっ……」
シェイド「ターゲット、完全破壊」
ケン「!! ア、アイヒマン……!! 止めてやれなくて、すまん……」
ガウェイン「……なんということだ!! 生存者の救出を急げ!! 演習は中止だ!!」
☆
司令官「いや、シェイドは予定以上の性能を示した……実験は成功だよ」
上官「すばらしい。申請のあった追加予算を承認しよう。一刻も早い完成を……」

ステージ2
決闘

●対戦前(vs ジン/ブロディア)
一年後———
リングアナ「さあ、いよいよ本日の最終戦! 第15代チャンプ、破竹の98連勝、向かうところ敵なし! 『サムライウォリアー』ジン=サオトメ!! 対するは、全てが謎に包まれた闇の使徒シェイド! ここまで全ての対戦相手を3秒以内にスクラップ!」
☆
上官「データ収集は順調のようだね。……その彼……、シェイドに意識はあるのかね?」
司令官「まさか。人間の脳は単なる生体部品です。こいつはあくまで兵器ですよ」
☆
シェイド「……サオトメ……」
ジン「?」
シェイド「ケン=サオトメか……?」
ジン「なにッ!? なぜオヤジの名を……!?」
リングアナ「READY———」
ジン「まあいい、貴様を叩きのめしてからゆっくりきいてやるぜ!」
リングアナ「GO!!」

●対戦後(vs ジン/ブロディア)
ジン「……わかったぞ……! 貴様、アイヒマンだな……オヤジを殺した……!!」
シェイド「……アイヒマン?」
ジン「いつか俺は貴様を倒す! そして、オヤジのかたきを取ってやる……!」
司令官「シェイドと勝手に口をきくな! シェイド、引き上げだ!」
シェイド「……了解」

☆

司令官「…………次からは、実戦データの収集に入ります」
上官「うむ。期待しているよ」

ステージ3 記憶

●対戦前(vs サンタナ/レプトス)
マリー「レジスタンスめ、いぶり出されてきたな」
隊員「少尉、本当にあれを使うんですか?」
マリー「……そういう命令なのだ。シェイド、出撃だ」
シェイド「了解」
隊員「……ロボットめ!」
サンタナ「おいおい、冗談じゃねぇよ! オレはただの情報屋で……つっても通じねぇんだろうなぁ、ったく!」
シェイド「目標捕捉」

●対戦後(vs サンタナ/レプトス)
サンタナ「やめろ、殺さないでくれよ~!!……って、お前、アイヒマンじゃねェか! よりによってオレんところへ化けて出るなんて……!! 頼むから成仏してくれよーっ!!」
シェイド「……アイヒマン……」
マリー「シェイド、よくやった。後退しろ」
シェイド「了解」
マリー「よくやった、か……。相手は兵器……ロボットなのにな」

☆

司令官「ご覧の通り、シェイドの成績は抜群です」
上官「我々にとっても満足すべき結果だ」
司令官「量産化ラインの方も、予定通りに」

ステージ4 覚醒

●対戦前(vs マリー/F・キラービー)
シェイド「………………」
【シェイドの回想】
 ジン「貴様がアイヒマンだな……オヤジを殺した!!」
 サンタナ「お前、アイヒマンじゃねェか! よりによってオレんところへ化けて出るなんて……!」

☆

司令官「バカな! シェイドが消えただと!? 奴が勝手に動くはずがない!! 一体なにが……!?」

☆

シェイド「データ検索……『アイヒマン』……。……検索……!! ……『死亡』……!」
マリー「そこで何をしている!? ここは立入禁止のデータバンク……!! ……お前は!?」
シェイド「!!」

●対戦後(vs マリー/F・キラービー)
シェイド「…………」
マリー「くっ……シェイド、なぜだ……?」

ステージ5 何かを賭けて

●対戦前(vs 千代丸&鉄山/ゲイツ)
マリー「!! レジスタンスか!? 哨戒警備隊は何をしている!!」
千代丸「あれが連合の秘密兵器! 好都合だ、頂いていきましょう!」
シェイド「……俺は、俺は……『兵器』では、ない……!」

●対戦後(vs 千代丸&鉄山/ゲイツ)
千代丸「これが秘密兵器の力か……!」
鉄山「千代丸殿、ここは一旦退きましょう」
千代丸「仕方ありません……」
マリー「シェイド……これから一体どうするつもりだ?」
シェイド「…………」

☆

司令官「いえ、これはその……、こんなことが起こるはずは……!」
上官「言い訳はいい。君には失望した」
司令官「待ってください! これは何かの……!!」

ステージ6 こころ

●対戦前(vs バオ&マオ/フォーディー)
バオ「どーしよう、大変なことに巻き込まれちまった!」
マオ「おにーちゃん、こわいよう!」
バオ「大丈夫だ、兄ちゃんにまかせとけ。……? なんだありゃ?」
マオ「こっちに来るよ!」
バオ「ちくしょー、やってやらあ!!」

●対戦後(vs バオ&マオ/フォーディー)
バオ「……なんで殺さねえんだ?」
シェイド「ケガはないか?」
バオ「……あんた、何モンだ? 兵隊じゃないのか?」
シェイド「俺はアイヒマン。ロボットでもない……人間でもない」
マオ「おじちゃん……悲しそう」

ステージ7 終わりの始まり

●対戦前(vs ガウェイン/G・サイクロン)
ガウェイン「アイヒマン!」
シェイド「誰だ……? ガウェイン……ガウェイン隊長?」
ガウェイン「やはり記憶を取り戻しておったか。だがお前の探している男はここにはおらん」
シェイド「ヤツは……サオトメはここにいる。俺にはわかる……」
ガウェイン「会ってどうする?」
シェイド「ヤツと戦う。そのために今の俺は在る……俺の中のなにかがそう告げている」
ガウェイン「ならば、なおのこと会わせるわけにはいかんな。会えば必ず……どちらかが死ぬ」
シェイド「命なき機械の俺に、死は無意味だ、ガウェイン隊長」
ガウェイン「アイヒマン……やむをえんか」

●対戦後(vs ガウェイン/G・サイクロン)
ガウェイン「……やはりわしでは止められなかったか……」
シェイド「さらばだ、ガウェイン隊長。まだ体に赤い血が流れていた頃、あなたは俺の誇りだった」
ガウェイン「アイヒマン……この大馬鹿者が……!」

ステージ8 鏡像

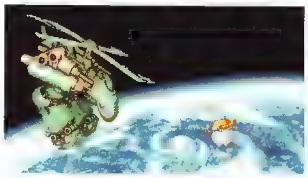
●対戦前(vs G.O.D./ワーロック)
シェイド「サオトメ! ジン=サオトメ!!」
ジン「!! シェイド、いやアイヒマン!!」
シェイド「来たぞ、決着をつけに」
ジン「ああ、待ってたぜ……だが今はそれどころじゃないらしい」
G.O.D.「死……破壊……」
ジン「なんだあれは? ……お前のコピーか?」
シェイド「そのようだな……ここは俺にまかせろ」
ジン「死ぬ気か?」
シェイド「俺は死なん。お前と決着をつけるまでは」
ジン「いい返事だ。後でまた会おうぜ!」
G.O.D.「……全ては……混沌に……」
シェイド「さあ来い、兄弟!」

●対戦後(vs G.O.D./ワーロック)
シェイド「終わったか……ジンは?」

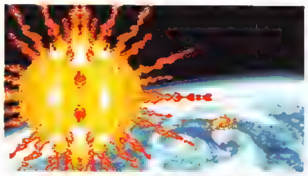
ステージ9 [illegible]

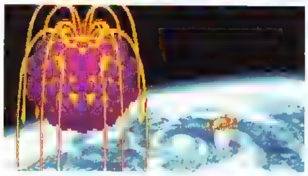
●対戦前(vs ジン/B・ライアット)
ジン「来たな、アイヒマン」
シェイド「ああ……」
ジン「いつか言ったな、俺はお前を倒すと」
シェイド「覚えている……機械は忘れない。いま俺はお前と戦おう、全力を尽くして……!」
ジン「……行くぜ!!」
シェイド「……来い!!」

エンディング



ジン「……俺の負けだ! さあ、とどめを刺せよ」
シェイド「俺は……シェイドではない……。……連合の造り出した兵器ではない……。だが結局アイヒマンにも戻れなかった……。メモリーに刻まれた記憶の断片はあっても、アイヒマンという人格はもうここにはいないのだから。ケン=サオトメの顔も、もう思い出せない……」
ジン「アイヒマン……」
シェイド「ならば俺は一体誰だ? 人間でもロボットでもない、寿命の短い生体部品と機械の集合体……。だがお前と戦っている時、俺は俺であることができた……」
ジン「アイヒマン!!」
シェイド「俺をその名で呼ぶな。俺はシェイド。……忘れるな、お前と戦った戦士だ……」





ジン「アイヒマン……シェイド―――――――ッッ!!」



ジン「なあガウェイン、俺は……奴のために泣いてやるべきなんだろうか?」
ガウェイン「お前の思うようにすればいいさ」
ジン「……やっぱりやめておくぜ。あいつは……あいつは戦士だった。戦って、最後まで戦って死んだ。俺の最高のライバルだった……。あばよ、シェイド!」

CPU専用キャラクター(PS、SS版のみ使用可能)

デビロット一味



悪のプリンセス・デビロット姫と、その手下。愛しの老戦士・ガウェインを探すかたわら、あちこちで悪事を働く。

オープニング

時は未来、ところは宇宙。光すら凍りつく暗黒の宇宙空間に凶々しくそびえる悪魔のコロニー『ヘルドラド』。暗黒大帝の一人娘デビロットは、そのわがままな行動力で、魔の手を地球圏へと伸ばしつつあった……。

ステージ1 さらばヘルドラド

●対戦前(vs デスサタン大帝/ワーロック※)
デスサタン「わが娘よ……このところ悪行に身が入らぬようではないか。そなたはいずれ暗黒女帝となり全銀河を支配する身……。言い訳があれば申してみよ」
デビロット「父上! わらわには……わらわには深くお慕いする殿方がおりまする!!……この方です!!」
デスサタン「なんと!! ガウェインといえば、銀河に並び無き正義の漢(おとこ)……ならぬ!! ならぬわ!! 断じて、わがデスサタン城のしきいは、またがせぬ!!」
デビロット「そ……そんな!! ひどいわ! 父上のわからずや!!」
デスサタン「そこまで言うか……。ならば、この父を倒してからゆくがよい!!」

●対戦後(vs デスサタン大帝/ワーロック※)
デスサタン「フフ……強くなったな、デビロット」
デビロット「父上!」
デスサタン「ゆくがよい……大宇宙の海へ。だが忘れるな……おやつは…………300円まで……だ……」
デビロット「父上――――――っっ!!」
こうしてデビロットの旅は始まった……。せまる正義の手をかいくぐり、見事ガウェインのハートを射止める事はできるのだろうか……。

※……条件を満たすと、零豪鬼になる。ただし、メッセージは変化しない

ステージ2 正義完敗

●対戦前(vs ジン/ブロディア)
デビロット「ええい、ついてくるなと言うに! これはわらわ一人の問題! そち達の手は借りぬ!!」
地獄大師「ガ―――ン!! そ……そんな……姫様……。トホホ……デスサタン王家にお仕えして百余年、長年の忠誠と献身の結果がこの仕打ちとは……。悪人に神も仏もないとはいえ、なんとも切ないものじゃのう……」
ジン「待ていっ!!」
地獄大師「ぬうっ!? なにやつ!!」
ジン「オレの名はジン=サオトメ。キサマらの悪行はこの額のVの字がお見通しよ!!」
地獄大師「ひぇ~~~っ、正義の味方! わしらもうおしまいじゃ~~~っ!」
デビロット「待ていっ!!」
ジン「なにっ!?」
デビロット「そちの方こそ許しがたいわ、このバッタもんが!!」
地獄大師「ひ、姫さまぁ~~!」
ジン「きさまぁ~、言うてはならん事を! 天にかわって、成敗してくれる!!」

●対戦後（vs ジン／ブロディア）
ジン「なに～～っ、負けた!?　そんな、バカな……！！」
デビロット「フ……愚かな！　正々堂々と戦うほかないそち達と違って、われら悪者はどんな卑怯な手段もやりたい放題！　もとよりそち達に、勝てる道理などないわ！！」
ジン「くっ……やはり、正義は悪に勝てないのか……？　オレのやってきたことは一体……？　風よ雲よ、心あらば教えてくれ……」
地獄大師「姫さま～～っ！！」
デビロット「じい……もうよいのじゃ。心配をかけたな。今回は特別に、火あぶりの刑で許してつかわす」
地獄大師「ギャ————ッッ！！　シュタイン、もっと火を弱めんか！　姫様お慈悲を！　死んでしまいます～～っ！！」

ステージ2
悲しみにウォンテュー

●対戦前（vs アリエータ／フォーディー）
アリエータ「実験体にされたあげく、使い捨て……私って、なんてかわいそう……」
デビロット「ええ～い、うっとうしいわ！！　なんでも泣けば済むと思うなよ！　本当にかわいそうとはどういう事か教えてやるわ！！」
アリエータ「きゃ————っ！！」
●対戦後（vs アリエータ／フォーディー）
デビロット「あー、すっきりした。悪い事をした後は気分がよいのう」
アリエータ「まだ、生きてます……わたし……」
地獄大師「なになに……何の実験か知りたい？」
デビロット「言わぬか！！」
アリエータ「言います！！　連合軍はわたしたちいたいけな少年少女を捕らえては秘密兵器のコアとして利用し……使い捨てにしているのです！！」
デビロット「なんと！　そんな楽しそうな事は放っておくわけにはいかぬ。いくぞ地獄大師、Dr.シュタイン！」
地獄大師「ハハッ！！」
アリエータ「まって……置いていかないで……ああ……お花畑が、見える……」

●対戦前（vs バオ＆マオ／ガルディン）
デビロット「暑いのう～。エアコンはまだ直らぬのか！」
地獄大師「ははっ！　シュタインが全力で修理をしておりますれば、いましばらく……」
バオ「なんだオマエラ！　さてはオマエもマオをオレから取りあげに来たんだな～！！」
マオ「おにーちゃん、こわいよ……」
デビロット「まだ何もしとらんわ。するのは、これからじゃ！！」
●対戦後（vs バオ＆マオ／ガルディン）
バオ「負けちまったぜ……さあ、どうにでもしやがれ！！　だけど、マオにだけは、手を出さないでくれ……」
マオ「おにーちゃん！！」
デビロット「フッ……兄妹愛か……。泣かせるものよのう。ドクター！　二人仲良く合体獣にでも改造してやるがよい」
バオ「ヘッ……マオ、これでオレたちいつまでも一緒だぜ」
マオ「うん……おにーちゃん……」

ステージ5
涙の改造人間

●対戦前（vs シェイド／ヘリオン）
シェイド「サオトメ……？　俺は、一体……」
デビロット「な～にが一体じゃ！！　救いがたいのう……はは～ん、そなたが連合軍の改造人間じゃな！　しかも悩んでおる！　そういう奴がいずれ正義の味方に堕するというパターンなのじゃ。正義の芽は、若いうちに摘まねばのう！！」
●対戦後（vs シェイド／ヘリオン）
デビロット「フフン、手こずらせおって……。そなたは、タコの力を持つ改造人間として生まれ変わるのじゃ！！　案ずるな、ちゃ～んと（不完全な）良心回路と自爆装置もつけてやる！　ひっ捕らえい！！」
地獄大師「……なになに、これが新兵器キャプチャー・ビィーム？　では……ポチっとな！」
デビロット「な、なんじゃ、この数字は？　9・8・……だんだん減っておるぞ！」
地獄大師「なになに？　……間違えた？」
デビロット「死刑！！」
シェイド「ううっ……サオトメ……」

ステージ6

●対戦前（vs 千代丸＆鉄山／ゲイツ）
デビロット「これは、なかなか……。首の皮一枚でつながったのう、ドクター！」
地獄大師「姫様、一大事でございます！　何者かが我々のVAに近づいて……あ、コラッ！！」
千代丸「あなた方ですか！　恥知らずなVAに乗って、世間を騒がす三悪人というのは！！」
デビロット「またぞろ来よったわ、正義の味方が。……のう小僧、そなたは何のために戦うのじゃ？」
千代丸「永きにわたる戦乱を鎮め、天下万民を安んじるためです。そのためならこの命いつでも捨てましょう！」
デビロット「たわけ！　わらわは、己のしたい事をなすわ！　己一人の欲望も果たせぬ奴が、民衆を満足させる事などできるか！」
千代丸「…………！！」
●対戦後（vs 千代丸＆鉄山／ゲイツ）
千代丸「くっ……だが、こんな事で我々の大義はくじけはしないぞ！　うわーん！　おぼえてろーっ！」
地獄大師「よろしいのですか、あやつらを見逃して……」
デビロット「よいのじゃ。そして、成長したやつらに倒されるもまた一興。悪とはかくあらねばならぬ」
地獄大師「ははっ！！（姫様……また一回り大きくなられた……）」

ステージ7
しもべの星

●対戦前（vs マリー／F・キラービー）
隊員「しかし、私はいまでもこの計画には賛成できかねます。罪のない子供たちを実験台にするなど……」
マリー「私とて気が重い……。しかし地球圏を百年の戦乱にたたきこむよりは、ましな選択だ。……人類の未来のため、我々はあえて汚名を着よう！」
デビロット「ううう、いい話じゃ。幼稚園バス誘拐とダムに毒薬は悪事の基本じゃのう」
マリー「！！　きさま、聞いていたのか！……生かしては帰さん！！」
デビロット「そのセリフもなかなかいい線いっておるぞ」
●対戦後（vs マリー／F・キラービー）
マリー「くっ、なんという事だ……。これでこの計画は……人類の未来は……」
デビロット「そのように心配せずとも、人類の未来はわらわのものじゃ。大船に乗った気でいてよいのだぞ」
マリー「な～んだ、そうか♥」
隊員「ガ——ン！！」
デビロット「そなたさえよければ、幹部待遇でスカウトしてもよいぞ。機械獣と怪人もつけるがどうじゃ？」
地獄大師「ところで姫様、実験体のガキ共はいかがいたしますか？」
デビロット「……このまま放すのも芸がないのう。そうじゃ、デスサタン本国へ送り、戦闘員として改造するがよい。それにつけてもガウェイン様、いったいどこに行かれたのかのう」

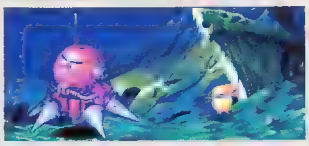
ステージ8
栄冠は我に輝く

●対戦前（vs G.O.D.／ワーロック）
G.O.D.「シュゴ——フシュルルル～～。……ぷくぷくぷく…………」
地獄大師「これが連合の秘密兵器ですと!?　おのれ、わしらに内緒でこんな大がかりなものを造りおって～！！　キ～～、くやちぃ～～！！」
デビロット「うろたえるな！！　ぷくぷく言ってるような脳ミソの固まりなどラスボスの器にあらず！　誰がこの宇宙の真の支配者か、思い知らせてくれるわ！！」
地獄大師「姫様……！！　それでこそ、われらがデスサタン王家の正当なる後継者……地獄より来たりて死と破壊をまき散らす、暴虐と搾取の女王、プリンセス・デビロット・ド・デスサタン9世陛下でございます！！」
デビロット「口上が長すぎじゃ！！」
●対戦後（vs G.O.D.／ワーロック）
デビロット「さて、こやつの首をもってゆけば、ガウェイン様も喜んでくださるかしら。『君こそ私の求めていた女性だ』なんちゃって、キャッ♥」
地獄大師「姫様——っ！　こやつ、首だけしかありませぬ！」
デビロット「そして降るような星空の下、二人は……あぁっ、この先はわらわには言えない♥♥♥キャッ♥♥♥」

ステージ9
フォーエバー♥ラブ

●対戦前（vs ガウェイン／G・ヴァイス）
デビロット「ガウェイン様！　ようやく見つけましたわ！！」
ガウェイン「なんだね、君は……？　会ったことのないお嬢さんだが……？」
デビロット「とぼけても無駄ですわ！　さあ、私の胸に飛び込んでいらして！！」
ガウェイン「ハハ、若い人は性急でいかんな。しかしそうやってワシを慕ってきた娘は星の数！　君の根性は、どのくらいかな!?」

エンディング



デビロット「やった！！　とうとうガウェイン様を倒したわ！」
地獄大師「姫様！！」
ガウェイン「フ……ゲートボール100段の腕を持つこの私を倒すとはな！　わが生涯の伴侶としてふさわしい。そなたをわが妻として迎えよう！！」
地獄大師「しえ～～～～っっ！！」
デビロット「たわけ者！！」
ガウェイン「!?」
デビロット「そなたがわらわを妻とするのではない！！　わらわが、そなたを夫とするのじゃ！！！」
地獄大師「姫様……！！」
ガウェイン「フ……よくぞ申した！　ではゆこうか、そなたの祖国へ！！」



……こうしてデビロット姫は全銀河に君臨する悪の女帝となり、デスサタン王家はすべての星系を支配し、人々を虐げ搾取して栄えた。デビロット姫はこののち、全宇宙を支配下におさめ「凶魔天帝ラブリーデビロット」を名乗るのだが、それはまた、別の物語である。
「超銀河伝説第十三章・デビロット・フォーエバーの巻」
——完——

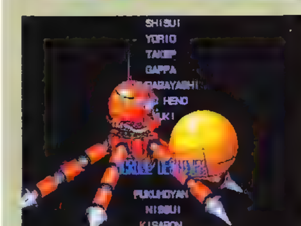
スタッフロール

1コインでクリアした場合のみ、エンディングのあとにスタッフロールが表示される。宇宙空間をバックに、闘った順番にパイロットキャラクターが登場、さらにスーパー8とほかのVAたちがドタバタ劇をくり広げるなか、スタッフクレジットが流れていくのだ。









CHAPTER 7-2
サイバーボッツ

CPU専用キャラクター

G.O.D.



[illegible]が開発した人工知能[illegible]。[illegible]くのVAを、同時に[illegible]コントロールできる。[illegible]ワーロックを[illegible]。

CPU専用キャラクター（PS、SS版のみ登場）

覇 鉄山



[illegible]

ケン・サオトメ



[illegible]VA[illegible]。ジン・サオトメの父。[illegible]するシェイドのVAを、[illegible]。

デスサタン大帝



[illegible]

VARIANT-ARMOR

ブロディア



もっともオーソドックスな性能を持つ。対地・対空ともに強力な技を備え、初心者でも手軽にあつかえるのが特徴。

BX-02 ·················· BLODIA

B・ソードマン



画面端まで届くほどのリーチのビームサーベルがおもな武器。スレイソードはボタンを押しつづけると威力が増す。

BX-04S ·················· B.SWORDSMAN

B・ライアット



巨大なアームを持ったVA。必殺技は性能が一長一短なものばかりで、使いこなすにはかなりの熟練を要する。

BX-07S ·················· B.RIOT

レプトス



すばやい動きと強力な必殺技で相手をホンロウできる。ダウン中の敵をも投げるフェイタリティダンクが強力。

RF-004 ·················· REPTOS

R・ライトニング



名前どおり、放電による攻撃が得意。また、体当たりをするローリングギアは、対空・対地などに重宝する技だ。

RF-009 ·················· R.LIGHTNING

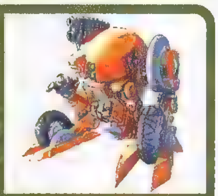
R・ジャッカル



ティジーブーメランなどの複数ヒット技を使えば、ガードされてもおかまいなしに相手の体力を大幅にケスれる。

RF-027 ·················· R.JACKAL

フォーディー



脚部にタイヤがついており、機動力が高い。反面、攻撃力はいまひとつで、地道な攻撃が要求される機体だ。

FZ-100 ·················· FORDY

F・タランテラ



巨大アームを駆使し、地上・空中を問わず相手を投げるのが得意。対空技や突進技も、ひととおり備えている。

FZ-202 ·················· F.TARANTURA

F・キラービー



ドリルに変形しての攻撃が特徴的だが、攻撃力の高さやスキの少なさで言えばキラーソードのほうが実戦向きだ。

FZ-900J ·················· F.KILLER BEE

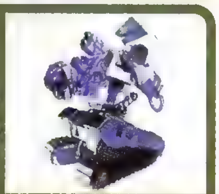
ガルディン



旧型の頑丈なVA。技のひとつひとつが高い攻撃力を持つが、必殺技のリーチが短く、あつかいには慣れが必要。

GP-N1 ·················· GULDIN

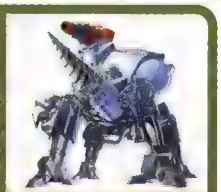
G・ヴァイス



必殺技やサイバーEXで、アームを使った投げの数々を見せる。とくにボディスクラップの攻撃力の高さは驚異的。

GP-V4 ·················· G.VICE

G・サイクロン



ドリルアームを駆使し、相手の体力をケズるのが信条。火柱を立たせるD・ボムと併用すれば効果絶大だ。

GP-02 ·················· G.CYCLONE

ゲイツ（※1）



ボディが小柄で相手の攻撃を受けにくいのが長所。ただし、必殺技の動作にクセがあり、ヒットさせづらいのが難点。

ヘリオン（※1）



長時間の滞空が可能な点と、基本技の半分以上が飛び道具である特徴を活かし、遠距離戦で存分に強さを発揮する。

スーパー8（※1）



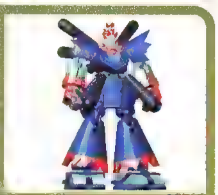
タコ型ながら6本足のVA。距離を問わず攻められる必殺技が強力で、さらに基本技のリーチが長く性能が高い。

ワーロック（※1）



強力無比な黒いVA。攻撃力の高い必殺技と使い勝手のいい基本技をかね備えており、性能は最上級クラス。

零豪鬼



『ストII』シリーズでおなじみの豪鬼を模したVA。豪波動拳や竜巻斬空脚など、必殺技も使いやすいものばかりだ。

※各VAのコードナンバーは、PS、SS版では異なる場合がある

※1……通常はCPU専用VA。隠しコマンドで使用可能
※2……PS、SS版のみ登場＆使用可能

STREET FIGHTER THE MOVIE

ストリートファイター　ザ・ムービー

発売日●'95年6月

STORY

東南アジアに位置する、世界有数の犯罪都市、シャドルー。その独裁者であるバイソン将軍は、国連が派遣した難民救助隊を捕らえ、身代金200億ドルを要求してきた。事態を解決すべく国連は、ガイル大佐ひきいる特殊部隊の現地投入を決意する――。



キャラクターを実写映画から取りこんだだけで、一見「スパIIX」と大差がないように見えるこのゲーム。たしかに、基本システムやほとんどの登場キャラクターは「ストII」シリーズと同じだが、内に秘めたるそのシステムは、対戦格闘ゲームの常識を打ち破るほど(?)独創的なものとなっている。

GAME SYSTEM

●強力な空中コンボ

基本が『ストII』であるはずの本作が、ほかの対戦格闘ゲームと一線を画している最大の要因は、非常に強力な空中コンボにある。その具体的なシステムは、以下のとおり。

Ⓐ吹き飛び中は食らい判定が残りつづける（しかも、受け身はない）……これにより、どんなキャラクターでも、"空中の相手に立ち攻撃→しゃがみ攻撃"ぐらいはキメることが可能。攻撃判定の出現が早くリーチもある技を持つBISON（日本名：ベガ）などは、画面端にいる相手をダブルニープレスで浮かせれば、"立ち弱Ⓟ×1～2→立ち弱Ⓚ×4～6"というコンボをキメることもできるのだ。

Ⓑ必殺技の終わりぎわを、必殺技でキャンセルできる（ただし種類に制限があり、飛び道具や突進系の技でのキャンセルはほとんどできない）……Ⓐで解説した"吹き飛び中は食らい判定が残りつづける"システムがあるので、必殺技で吹き飛ばした相手に、キャンセルで出した必殺技を当てる、ということも可能。例としては、昇龍拳→空中竜巻旋風脚や、空中竜巻旋風脚→空中昇龍拳などが挙げられる。もちろん、昇龍拳→空中竜巻旋風脚→空中昇龍拳→空中竜巻旋風脚→……と、つないでいくことも不可能ではない。



◀このゲームは、空中コンボが盛りだくさん。永久コンボも盛りだくさん。

●独特なゲームシステム

空中コンボのシステムをはじめ、独自の色を強く出している本作品には、ほかにも以下のような要素がある。

Ⓐ相手の投げを返せる

Ⓑキャラクターによっては、中攻撃や強攻撃も連打キャンセルできる

Ⓒ一部の移動系スーパーコンボに自動追尾性能がある

Ⓓ飛び道具の軌道を、発射後にズラせる

Ⓔ飛び道具を跳ね返す必殺技がいくつも存在する



◀必殺技やスーパーコンボの性能も強烈。この技なんてガードするしかない。

●対CPU戦

下図のような流れで、最後にBISONを倒せばエンディング。なお、エンディングのテキストは英語で表示される。

■対CPU戦の流れ（同キャラ対戦：あり）

vs 1～13人目
↓
vs 14人目(BISON)
↓
エンディング

SECRET FEATURE

●隠しキャラクターの使用方法

キャラクター選択画面で以下のコマンドを入力すると、3人の隠しキャラクターが使用できる。

【KHYBER】
RYU→HONDA→BALROG→HONDAの順にカーソル移動を3往復行なったあと、Ⓟ×3を同時押しする。

【ARKANE】
BALDEにカーソルを合わせて⬇を20回入力したあと、Ⓚ×3を同時押しする。

【F7】
RYU→KEN→CAMMY→CHUN LI→HONDA→BALROG→BLADE→BISON→AKUMA→BLADEの順番で、カーソルを合わせるたびに弱Ⓟ+弱Ⓚを押す。

●隠しモードの選択

キャラクター選択画面で右表のコマンドを入力すると、隠しモードが選択できる。ただし、上から3つ以外のモードは対2P戦専用で、しかも両者が同じモードを選択した場合のみ効果を発揮。

●観客が爆発する

画面手前で観客が応援しているステージで、弱Ⓟ、中Ⓟ、中Ⓚ、強Ⓚ、強Ⓟ、弱Ⓚの順に押すと、1回の入力につき観客がひとり、悲鳴をあげながら爆発する。

●鳥が撃ち落とされる

巨大な池のあるステージで、弱Ⓟ、弱Ⓚの順に押すと、1回の入力につき1羽、背景を飛んでいる鳥が何者かによって撃ち落とされる。

■隠しモードの使用コマンドと詳細（編集部調べ）

モード名	コマンド	モード内容
RANDOM SELECT	⬆、スタートボタン(※1)	使用キャラクターがランダムで決定される
METERS OFF	スタートボタン、弱Ⓟ(※1)	体力ゲージとスーパーコンボゲージが見えなくなる
TAG TEAM	スタートボタン、強Ⓚ(※1)	任意のキャラクターふたりで順番に戦う
INVISI TAG	スタートボタン、中Ⓟ	打撃技をヒットさせたキャラクターが消える
THROWS OFF	スタートボタン、強Ⓟ	投げが使用できなくなる
ONLY SPECIALS	スタートボタン、中Ⓚ	基本技が使用できなくなる
SPECIALS OFF	スタートボタン、弱Ⓚ	必殺技が使用できなくなる
NO BLOCKING	➡、スタートボタン、強Ⓟ	ガードができなくなる
KICKS OFF	➡、スタートボタン、中Ⓚ	Ⓚボタンで出す技が使用できなくなる
PUNCHES OFF	➡、スタートボタン、強Ⓚ	Ⓟボタンで出す技が使用できなくなる
DOUBLE DAMAGE	➡、スタートボタン、弱Ⓟ	ダメージが2倍になる
TURBO MODE	➡、スタートボタン、中Ⓟ	技のモーションが速くなる
SLOW MODE	➡、スタートボタン、中Ⓟ(※2)	技のモーションが遅くなる
NORMAL MODE	➡、スタートボタン、中Ⓟ(※3)	技のモーションの速度が通常になる
COMBO MODE	➡、スタートボタン、弱Ⓚ	ヒットバックが小さくなる
INVERTED	⬅、スタートボタン、弱Ⓟ	画面表示が180度回転する
WACKY MODE	⬅、スタートボタン、中Ⓟ	レバー操作の上下左右が逆になる
PLAYER SWAPPED	⬅、スタートボタン、強Ⓟ	お互いが相手の使用キャラクターを選択する
STROBE MODE	⬇、スタートボタン、中Ⓟ	画面がつねにフラッシュする
CLASSIC THROWS	⬇、スタートボタン、中Ⓚ	ノーマル時とは逆方向に投げる
INVISIBLE	⬇、スタートボタン、強Ⓟ	キャラクターが影のみの表示になる
MODES CLEARED	⬇、スタートボタン、強Ⓚ	それまでに選択したゲームモードをキャンセルする

※どのコマンドでも、レバーは最後まで入力しつづける必要がある
※1……対CPU戦で選択する場合はコマンドを2回くり返す
※2……TURBO MODEを選択中に入力
※3……SLOW MODEを選択中に入力

Column

題材となった映画

本作のもととなったのは、'95年に公開されたジャン=クロード・ヴァン・ダム主演の映画、「ストリートファイター」だ。しかしこの映画、『ストII』をもとにして作られたはずだが、設定は『ストII』のそれとはだいぶちがう。主人公がガイルなのは良しとして、リュウ&ケンが世界をまたにかけたチンピラ詐欺師だったり、ザンギエフがシャドルーの一員だったり、シャドルーに捕らわれたチャーリー（日本名：ナッシュ）が改造されてブランカになったり、その改造手術を行なったのがダルシム博士（ヨガはまったく関係ない）だったりと、もうタイヘンなのだ。だが、それを気にしなければ、銃撃戦はハデだし、格闘の動きもダイナミックで、なかなか楽しめるアクション映画ではある。いやホントに。

※注）プレイステーション&サターン用ソフト「ストリートファイター リアルバトル オン フィルム」は、本作の移植版ではない

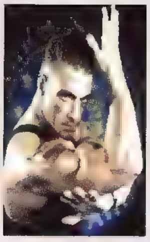
GUILE [ガイル大佐]



ソニックブームでプレッシャーをかけ、跳びこんできたところにサマーソルトからの空中コンボをキメるのが基本。

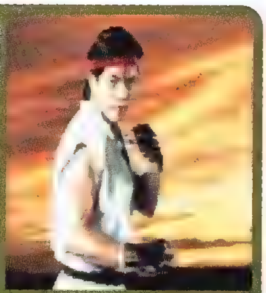
エンディング





GUILE LEADS THE A.N. ARMY TO VICTORY AGAINST THE MAD BISON AND HIS MANIACAL PLANS TO RULE THE WORLD. DESPITE OFFERS OF PROMOTIONS AND HONORS OF THE HIGHEST ORDER, GUILE RESIGNS HIS POST IN THE A.N. ARMY AND BEGINS A WORLD-WIDE QUEST TO FIND HIS HORRIBLY MUTATED AND STILL MISSING FRIEND BLANKA.

RYU [リュウ]



高威力なファイヤー波動拳がメインの武器。接近戦では、昇龍拳からの空中コンボで大ダメージを狙える。

エンディング





AS BISON'S EMPIRE FALLS, RYU LEAVES HIS FIGHTING DAYS BEHIND HIM AS HE TURNS HIS TALENTS TO REBUILDING THE CITY OF SHADALOO. THE LESSONS HE HAS LEARNED FROM THE TEACHINGS OF MASTER SHENG LONG HELP GREATLY IN BRINGING DIGNITY AND PROSPERITY TO THE WAR-RAVAGED LAND.

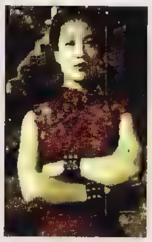
CHUN LI [チュンリー]



天昇脚からの空中コンボが非常に強力。ただし、「ストII」シリーズほどのすばやさがないのが痛い。

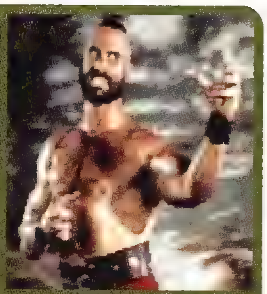
エンディング





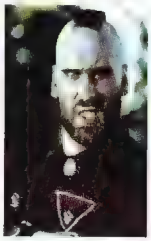
CHUN LI HAS GAINED VENGEANCE AND JUSTICE FOR THE MURDER OF HER BELOVED FATHER AT THE HANDS OF THE MAD BISON. WITH HER DEBT TO HER FATHER REPAID AND HER FAMILY HONOR INTACT, CHUN LI RETURNS TO THE UNITED STATES AND BECOMES A MEDICAL RESIDENT IN A CHICAGO EMERGENCY ROOM.

ZANGIEF [ザンギエフ]



コマンド投げはつかめる間合いがせまく、ダメージも小さい。足の長さを活かして、打撃中心で闘っていくことに。

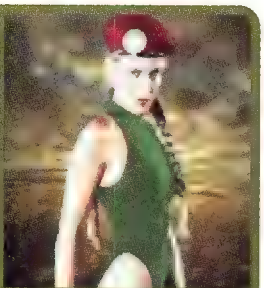
エンディング





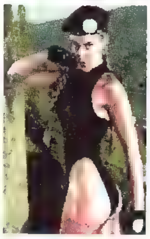
ZANGIEF REALIZES ALMOST TOO LATE THAT BISON IS LEADING HIM TO AN EARLY DEATH. EVEN THOUGH ZANGIEF DEFEATS BISON, HE IS TORMENTED BY THE TERRIBLE CRIMES HE COMMITTED IN BISON'S NAME. ZANGIEF LEAVES SHADALOO CITY AND IS NEVER HEARD FROM AGAIN.

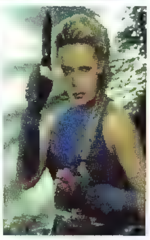
CAMMY [キャミィ]



「ストII」シリーズのようなすばやいフットワークは持っていない。突進技の使いかたがポイントとなる。

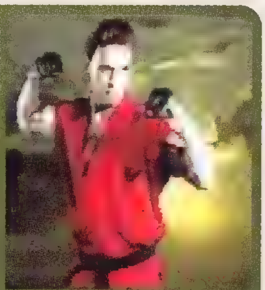
エンディング





CAMMY PROVES HER LEADERSHIP AND MILITARY SKILLS BY DEFEATING BISON AND HIS TROOPS WHERE SO MANY OTHERS HAD FAILED. CAMMY IS SOON PROMOTED TO GENERAL AND BECOMES THE FIRST FEMALE LEADER IN THE A.N. ARMY.

KEN [ケン]



性能はRYUに近いが、ファイヤー波動拳がないぶん不利。攻撃の主軸はやはり昇龍拳からの空中コンボとなる。

エンディング





AS THE PIECES OF BISON'S MANIACAL PLANS FALL APART, KEN IS ABLE TO HUSTLE HIS WAY INTO A NUMBER OF SECRET DEALS THAT ASSURE HIM OF A LIFE OF LUXURY. DESPITE HIS NEW FOUND WEALTH, KEN CONTINUES TO HEED THE TEACHINGS OF HIS RESPECTED MASTER SHENG LONG.

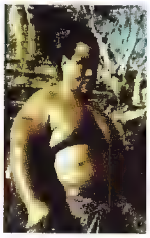
HONDA [エドモンド・ホンダ]



スキの小さいスーパー頭突き、対空性能の高いスーパー百貫落とし、攻撃判定の大きい百裂張り手でゴリ押し可能。

エンディング





WITH BISON AND HIS PLANS FOILED, HONDA IS FREE TO REJOIN THE SPORT OF SUMO IN JAPAN. HE QUITS HIS JOB AS GNT NEWS TECH AND REJOINS AND DOMINATES THE WORLD OF SUMO, REGAINING ONCE MORE THE TITLE OF TRUE YOKOZUNA.

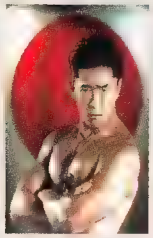
CAPTAIN SAWADA [キャプテン・サワダ]



必殺技はどれも出るのが遅いが、攻撃判定は非常に大きい。突進技を使えば相手の攻撃をツブすこともできる。

エンディング





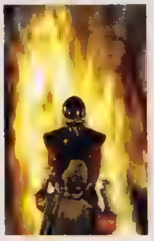
CAPTAIN SAWADA IS PROMOTED TO THE POST OF COMMANDER BY THE GRATEFUL ALLIED NATIONS. SAWADA'S STRONG LEADERSHIP SKILLS AND FLAWLESS INTEGRITY HELP MAKE HIM THE WORLD'S MOST BELOVED LEADER OF ALL TIME.

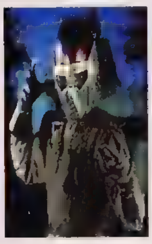
BLADE【ブレード】



ナイフを使った必殺技がメインのキャラクター。斬空波動拳に似た飛び道具であるエアアサシンダガーが強力。

エンディング





FOR YEARS BLADE HAS INFILTRATED BISON'S CORRUPT ORGANIZATION, REPORTING IN SECRET TO HIS BROTHER GUILE. NOW WITH BISON DESTROYED, BLADE AT LAST IS FREE OF HIS DEEP COVER ASSIGNMENT AND IS ABLE TO RESUME HIS PROFESSIONAL WRESTLING CAREER AS GUNLOC.

VEGA【ベガ】



「ストII」のときほどのリーチはなく、必殺技の性能もイマイチ。最高で3発までつながるしゃがみ強Ⓟが最大の武器。

エンディング





WITH BISON'S ARMY VANQUISHED AND SAGAT DEFEATED, VEGA ASSUMES CONTROL OVER ALL OF THE BLACK MARKET OPERATIONS IN SHADALOO. VEGA'S NEW POSITION AS BLACK MARKETEER FORCES HIM TO KEEP A LOW PROFILE, BUT HE STILL ENTERS AND USUALLY WINS THE STREET FIGHTER TOURNAMENTS.

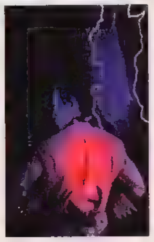
AKUMA【アクマ】



どの必殺技も性能が高い。なかでも斬空波動拳は、タイミング良く出していけば連続でヒットさせることができる。

エンディング





AKUMA HAS BROUGHT DISHONOR TO HIS HATED BROTHER SHENG LONG BY DEFEATING HIS BEST STUDENTS, KEN AND RYU, IN BATTLE. NOW ALL OF THE ANCIENT POWERS ARE FOR AKUMA ALONE TO COMMAND. HIS MASTER PLAN TO PURGE THE WORLD OF SHENG LONG AND ALL THAT HE STANDS FOR IS ONE STEP CLOSER TO BECOMING A REALITY.

KHYBER



「ストII」のダルシムが持つ、ヨガファイア、ヨガフレイム、ヨガ[illegible]に似た必殺技が使える。

エンディング

BLADEのエンディングと同じ

ARKANE【アーケーン】



テレポートする必殺技や手足が伸びる[illegible]

エンディング

BLADEのエンディングと同じ

F7



BLADE、KHYBER、ARKANEが持つすべての技を兼ね備える。やはりエアアサシンダガーが強力。

エンディング

BLADEのエンディングと同じ

BALROG【バルログ】



ダッシュストレートやダッシュアッパーは、攻撃が当たったあと適度に間合いが離れるので使いやすい。

エンディング





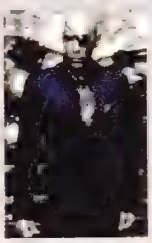
BY DEFEATING THE POWER MAD BISON AND OVERCOMING NEARLY IMPOSSIBLE ODDS, BALROG PROVES TO HIMSELF AND THE REST OF THE WORLD THAT HE IS STILL A TRUE CHAMPION. WITH BISON GONE, HE IS ABLE TO ONCE AGAIN REGAIN HIS WORLD BOXING TITLE.

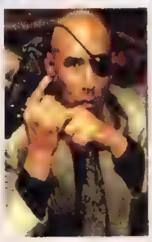
SAGAT【サガット】



目から出す怪光線で相手を硬直させるイービルアイが強力な対空技になる。タイガークラッシュからの攻めも強い。

エンディング





SAGAT REALIZED THAT BISON'S MAD PLANS FOR POWER WOULD HAVE PUT HIS ENTIRE BLACK MARKET OPERATION IN JEOPARDY, CAUSING SAGAT TO LOSE HIS POSITION AS TONG LEADER. BY DESTROYING BISON, THE PEOPLE OF SHADALOO LOOK TO SAGAT AS A GREAT HERO, AND MAKE HIM THE LEADER OF THE CITY. THIS GIVES SAGAT THE POWER OVER BOTH THE LEGAL AND ILLEGAL OPERATIONS IN SHADALOO, MAKING HIM THE MOST RESPECTED AND FEARED LEADER OF MODERN TIMES.

BISON【バイソン将軍】



攻撃判定が大きい必殺技を多く持つ。ダブルニープレスで浮かせれば、リーチのある基本技などで追撃可能。

エンディング





WITH COLONEL GUILE AND THE A.N. ARMY ELIMINATED, THERE IS NO ONE IN THE WORLD ABLE TO STOP BISON FROM REALIZING HIS MAD SCHEMES. BISONOPOLIS IS CREATED AND THE TYRANNICAL RULE OF BISON SPREADS LIKE A CANCER AROUND THE GLOBE

スタッフロール

エンディングのあと、下の写真のようなスタッフロールが流れる。



WARZARD

ウォーザード

発売日●'96年12月
基　板●CP-システムⅢ



STORY

聖暦1999年、神権政治のもと、剣と魔道を軍事のカナメとする世界があった。各国が勢力拡大を目指しながらも均衡状態を保っていたとき、魔道の力を持つ軍事国家が突如として現れ、超兵器で各国を蹂躙しはじめる。その危機に、4人の戦士が立ち上がった。

CP-システムⅢ用ゲーム第1弾。RPGの要素をミックスしたのが最大の特徴で、EXP(経験値)を得ることによって使用キャラクターがレベルアップしたり、属性に対する強さのちがいでダメージが変わるといった、対戦格闘ゲームでは珍しいシステムが盛りこまれている。また、パスワードによる継続プレイも話題になった。

GAME SYSTEM

●基本ルール

対2P戦のルールはそれまでの2D対戦格闘ゲームと基本的に同じだが、対CPU戦には大きなちがいがある。勝負がつねに1本先取制で、時間切れになると無条件で負けとなってしまうのだ。

●操作方法

基本はほかの2D対戦格闘と同じ。特殊な操作として、レバーを⬇⬆とすばやく入力すると、空中制御も可能なスーパージャンプが行なえる。また、スタートボタンを押すと、つぎに使うミスティックオーブの属性を変えることが可能。

●レベルアップ

対CPU戦では、攻撃をヒットさせたり、相手に勝つなどすると、EXPが得られる。これが規定値に達するたびに、そのキャラクターがレベルアップするのだ。レベルアップのメリットは、攻撃力や防御力の上昇、新しい技の修得など。なお、EXPかせぎには連続技が有効で、連続ヒット時に出現するコインを取れば、さらにEXPが得られる。コンボ数が多いときほど、獲得EXPの高いコインが出てくるのだ。



▲ひたすらコンボを狙い、コインをたくさん出現させては回収することが早期レベルアップのコツ。ミスティックマジックを活用しよう。

●VSポイント

対2P戦で勝ち残ると、VSポイントが加算される。これを規定値まで得た状態で特定のレベルに達すれば、さらに多くの技や装備を手に入れることが可能。

●パスワードコンティニュー

ゲームオーバー時に表示される10文字のパスワードを書きとめ、次回のプレイ時に入力すると、前回と同じレベルでプレイを再開できる。育てたキャラクターによる対2P戦も可能だ。

●属性

特定の攻撃には、炎や氷といった属性が設定されている。相手の苦手な属性で攻撃すれば与えるダメージが通常よりも増し、逆に耐性のある属性で攻撃すると与えるダメージが減ってしまう。

●ミスティックオーブ

対戦中はミスティックオーブというアイテムが手に入る(ゲーム開始時には2個所持)。これを持っているときに⬇⬋⬅+ⓅⓅと入力すれば、オーブを1個消費して、雷や隕石などで攻撃するミスティックマジックが使用可能。なお、そのときの攻撃内容は使ったオーブの属性で変わる。

また、⬇⬊➡⬇⬊➡+Ⓟで『スパⅡX』でのスーパーコンボにあたるミスティックブレイクが使用可能。特定のレベルになれば、⬇⬊➡⬇⬊➡+Ⓚ(レオはレバー2回転+Ⓟ)の技も使えるようになる。

●アルティメットガード

同じ強さのⓅとⓀボタン(例:弱Ⓟ+弱Ⓚ)を同時に押すと、アルティメットガードのかまえをとる。その間は、投げ技以外の攻撃を防げるうえに、体力をケズられずにすむのだ。また、アルティメットガード中に⬅⬋⬇+Ⓟを入力すると、硬直を解いてアルティメットカウンターで反撃することが可能。タバサ以外は、レベルアップで⬅⬋⬇+Ⓚのアルティメットカウンターも修得できる。



◀アルティメットガードを使えば、ケズリのダメージを受けることもなくなる。

●ボーナスゲーム

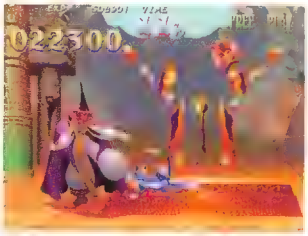
ステージ3と6をクリアしたあとは、ボーナスゲームがはじまる。どちらも画面内に設置物があり、それに攻撃をヒットさせたり、制限時間内に設置物を完全に壊すとEXPが入る。また、使用キャラクターによっては、隠し武器を入手することも可能(SECRET FEATURE参照)。

SECRET FEATURE

●ボーナスゲームで隠し武器を入手

3人目の相手(セクメト)を倒したときの状況によっては、直後のボーナスゲームで新しい武器が入手できる。

レオの場合、レベル16以上で、残りタイムが80以上のときにミスティックマジック(炎、雷、氷のいずれか)でセクメトを倒す。そして、直後のボーナスゲームで設置物を完全に壊せば、セクメトを倒したミスティックマジックの属性を持つ剣が出現するのだ。ただし、これらの武器は最大2本までしか入手できない。また、レベル28以上で、残りタイムが100以上、残り体力が16ドット以下のときにセクメトを倒していると、壊した設置物から魔人の斧が出てくる。



▲通常は、石像を壊すとコインがバラまかれるが、本文にある条件を満たしていれば、コインのかわりに隠し武器が出現するのだ。

タバサの場合、レベル30以上で、残りタイムが100以上、残り体力が満タンのときにセクメトを倒すと、壊した設置物から太陽の杖が出現するようになっている。

●隠し勝利ポーズ

ムクロとタバサは、相手にトドメを刺した技によって、隠し勝利ポーズをとることがある。ムクロの閻魔突きなら、相手の心臓などを抜き取ってにぎりつぶす。タバサは対2P戦にかぎり、大砲を使う技(グラース・カノンなど)でトドメを刺せば、勝利ポーズに大砲や妖精が出てくる。



◀これがムクロの隠し勝利ポーズ。対戦相手によって抜き出すものが異なる。

●雲を薄くする

ゲーム開始時のオープニングが終わったときに強Ⓟボタンを押したままにしていると、直後に出てくるマップ画面を覆った雲が半透明(メッシュ状)になる。

※隠しパスワードの情報は P.185に掲載

Column パスワードよもやま話

パスワード制のアーケードゲームはこれまでにもいくつかあったが、本作ならではのエピソードを紹介しよう。

一般的に、パスワードの入力をミスすると、そのパスワードは無効となってしまうものだが、本作ではパスワードの構造上、入れまちがえたパスワードが認められるケースが多かった。しかも、本当のパスワードよりも使用キャラクターのレベルが高くなっていて、どちらを使うかで悩むことも。

また、この手のゲームでは、画面に表示された他人のパスワードを写すプレイヤーがいるものだが、本作の場合、対戦台の反対側で待ち、プレイしていた人にさとられずにメモをとることもできた。まさに、対戦格闘ゲームならではのテクニック(?)と言えるだろう。



▲適当に入れたパスワード同士で対2P戦を行なうという変則ルールもあったらしい。

共通デモについて

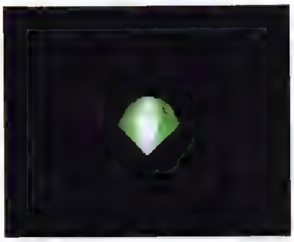
2人目対戦後、7人目対戦前、9人目対戦後には、全キャラクター共通のデモが流れる。それらを下にまとめてみた。なお、使用キャラクターによってセリフが一部異なる場合は、キャラクター名を記したマークをそれぞれの文頭につけることで区別してある。

オープニング

↓

1～2人目

↓

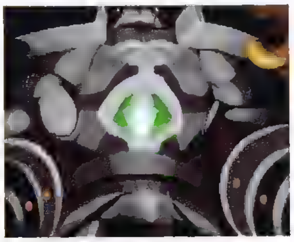


レオ ブレイド「……まさかあの金剛を倒してしまうとは……」

ムクロ ブレイド「……あのヌールを倒してしまうとは……」

タオ ブレイド「……まさか、あのハウザーを倒そうとは……」

タバサ ブレイド「……ルアンでもだめであったか……」

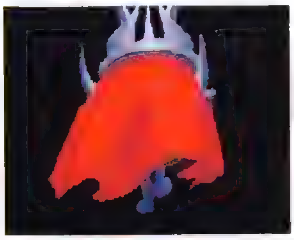


レオ ブレイド「……レオ……か……」

ムクロ ブレイド「……ムクロ……という奴……」

タオ ブレイド「……タオといったな……。まだ子供のようだが……」

タバサ ブレイド「……タバサ……という女……」



ブレイド「フッフッフッ、なかなか楽しませてくれそうな者が現れたようだな……。面白い、もう少し様子を見ておくとしよう……」

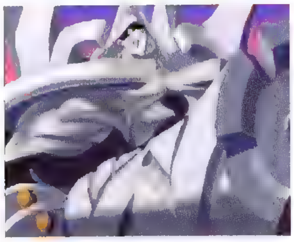
↓

3～6人目

↓



ブレイド「……来たか……」



ブレイド「……我が愛剣アンドレイアーも貴様の血を欲しておるわ……」



ブレイド「ここが貴様の終えんの地となるのだ！　覚悟するがいい！」

↓

7～9人目

↓



謎の声「……フッフッフッフッ……」

レオ レオ「!?　……何者だ！」

ムクロ ムクロ「!?　……何奴？」

タオ タオ「なに!?」

タバサ タバサ「!?　……誰？」

謎の声「この世界は、己の欲望や恨み、憎しみ、怒りに満ちている。その'意志'がヴァルドールを生み出し、人類を滅びの道へと導いたのだ。しかし、お前は世界をめぐり、様々な敵と勇敢に戦った。そのお前の姿を見て、人々が強い意志を持ち、目覚めようとしている……。……我を生み出した憎しみの力は徐々に弱まりつつある……。……しかし、忘れるでないぞ。人々が再び己の欲望に走る時、我は再びこの世界に現れるということを……」

↓

エンディング

レオ



長剣による攻撃がメインで、威力の高い投げ技も使用できる。欠点は魔法に関する、攻撃力と防御力の低さ。

オープニング



時は1999年。平和だったグリーディアの大地に謎の国家が侵略を開始してきた。グリーディアの王・レオは最後まで抵抗を行ったが、敵の強大な力の前に敗北……。そして、レオは獣の姿に変化する呪いをかけられ、国外へと追放されたのであった。賢者達は力を尽くしたが、獣と化していくレオの姿を完全に戻すまでには至らなかった……。……そして今、レオは再びグリーディアの大地へと帰ってきたのである……。

レオ「今こそ借りを返す時がきたぞ！」

1人目対戦前(vs ハウザー)

レオ「!?」

1人目対戦後(vs ハウザー)

3賢者「フォッフォッフォッフォッ」

力の賢者ビゴ「あの伝説のドラゴン・ハウザーを倒されるとは、まだまだ剣技は衰えておりませんな」

勇気の賢者バロ「しかし、少し遅うございました。王に呪いをかけた者は既に城にはおりませぬ。城の者を捕虜にして、東の方へと連れ去っていきましたぞ」

レオ「何!?」

知の賢者ビスツ「急いでくだされ、やつらは何かとんでもない事を企んでいるようですじゃ！」

レオ「よしっ！　分かった！」

3賢者「我らは常に天より王を見守っております……頑張って下され……」

2人目対戦前(vs 金剛)

タヌマ「がはははははっ！　やっと来やがったな。あのお方に一人で立ち向かおうとは馬鹿な野郎だぜ」

レオ「皆をどこへやった！」

タヌマ「さあな、上空の黒船にでも聞いてみるこったな！　……もっとも、おめえの旅はここで終わりだ！」

2人目対戦後(vs 金剛)

レオ「あの船の中に……。……追うしかあるまい！」

3人目対戦前(vs セクメト)

アルマーナⅣ世「よくぞここまで来れました、その事は誉めてあげましょう」

レオ「皆をどこへやった！」

アルマーナⅣ世「ホッホッホッ、もう手遅れでしょうね……。今頃はヴァルダ帝国に着いている頃でしょう」

レオ「一体何を企んでいる！」

アルマーナⅣ世「我らの崇高な行いを下等なケモノごときに教える必要はない。あのお方から授かった偉大なる力を見て死ぬがよい！」

3人目対戦後(vs セクメト)

レオ「大丈夫か！」

ケントス「……ひ、人が怪物に……され……。……ヨロイの……男が……ぐふっ……」

レオ「おいっ！　しっかりしろ！　ぬうううっ、人の命をもてあそぶ奴らめ！　許さん！」

4人目対戦前(vs ヌール)

イーシア「キャーッ！」

レオ「この国にも怪物が……！　女、子供まで襲う卑劣な奴め！ この剣で斬りさいてくれる！」

4人目対戦後(vs ヌール)

イーシア「ありがとうございます」

レオ「礼にはおよばぬ。……それより村の者達は？」

イーシア「みんなは、ヨロイの男が率いる"帝国の軍団"に連れさられて空中の城へ……。どうか、村のみんなをお救い下さい」

レオ「ヨロイの男……。……帝国の軍団……。……空に浮かぶ城……」

5人目対戦前(vs ルアン)

レオ「この荒れようは一体……。!?」

5人目対戦後(vs ルアン)

ルアン「……わ、私の名はルアン……。……ある日、私の目の前に巨大な黒い影が現れました……。……そして、気付いた時には人々を襲うことしか知らないあのような姿に……」

レオ「その影はどこへ？」

ルアン「西の地クリプトに古代人の造ったピラミッドがあります。その地に何か秘密を隠しているらしいのですが……」

レオ「クリプトか……よし、行くぞ！」

6人目対戦前(vs ギギ)

レオ「この奥に何が……。!?　何かくる！」

6人目対戦後(vs ギギ)

レオ「ここまでして先に行かせまいとするとは……何かあるな！　奥へ進もう！」

7人目対戦前(vs ブレイド)

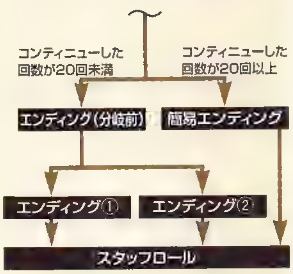
ブレイド「待っておったぞ、レオ！」

レオ「まさか!?　その声は！　もしや……！　親衛隊長であったブレイド！」

ブレイド「……知らんな、そんな男は」

エンディングの分岐条件

各キャラクターのエンディングは、下図のように分岐する。エンディング①と②の分岐条件は、各エンディングの見出しを参照。



レオ「まさかお前が……。……もしや他の者達も……。……遅かったのか！」
ブレイド「何を訳の分からぬことを……。死ね！」
レオ「私の剣で安らかに眠ってくれ！」

7人目対戦後(vs ブレイド)

ブレイド「……わ……私は奴の手によりこのような姿に……。……我らの国を奪った者の名は"ヴァルドール"！　……奴はこの城の中に……。……奴はさらに……世界を滅ぼし……新しい人類を生み出そうと……、ごはっ！！」
レオ「……ブレイド……ブレイドォォォーーーッ！」

8人目対戦前(vs ヴァルドール)

レオ「貴様が、ヴァルドールか！」
ヴァルドール「我は、この世界を救うために現れし救世主なり。我は、新たな人類を生み出し、新たな世界を創造する。そして、我は全ての神となるのだ」

8人目対戦後(vs ヴァルドール)

レオ「何！？　奴の体が……。……何だこの波動は！」
ヴァルドール「グオオォォォォーーー！」

簡易エンディング



ヴァルドールは死に、ヴァルダ帝国は滅んだ……。しかしその根源は、人々の心が生み出したという皮肉な結果であった。レオは、昇りゆく太陽を見つめ誓った。
レオ「この世界から第二、第三のヴァルドールを生み出さぬよう私は闘い続ける！」

エンディング（分岐前）



3賢者「フォッフォッフォッフォッ」
勇気の賢者バロ「とうとうやりましたな」
知の賢者ビスツ「さすがは王、スバラシイ！」
力の賢者ビゴ「しかし、安心するのはまだ早いですぞ」
知の賢者ビスツ「早いですぞ！」
力の賢者ビゴ「王にはまだまだやらねばならぬことが残っております」
知の賢者ビスツ「おりますぞ！」
勇気の賢者バロ「分かっておりますな」

エンディング①（条件：ブレイドを切断せずに倒す）

レオ「当然だ！　分かっておる」



レオ「私が今行うべきことはグリーディアの民を守り王国を再建すること。そして、争いからは悲しみしか生まぬことを皆に伝え、争いのない世界を築くことを誓おう！」



※1コインクリア時

勇気の賢者バロ「今回の戦いで大事な事をまた一つ学ばれたようですな」
知の賢者ビスツ「よかった、よかった」
力の賢者ビゴ「これで我々は安心して眠りにつけそうだな」
知の賢者ビスツ「そうだな、眠ろう、眠ろう……」

エンディング②（条件：ブレイドを切断して倒す）

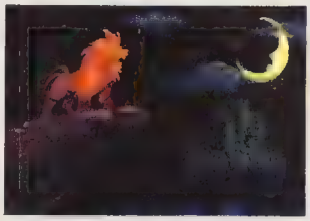
レオ「知らんな！　そんなことは」
ヴァルドールの術によって獅子の姿に変えられていたレオ……。その術はヴァルドールを倒した今もレオの内に'何か'を残していた。……それは、幾多の戦いを重ねるにつれ、しだいに少しづつ大きくなっていった……。



レオ「……な……何だ!?　……。……何かが私の体に……」



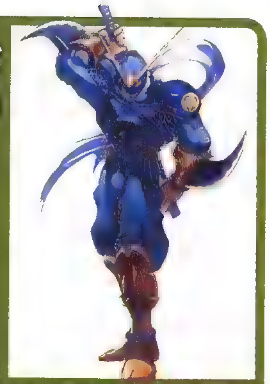
レオ「グオォォォォォーーーーーー！」



……その後、レオの消息は途絶え、その姿を見たものは誰もいない……。ただ、悲しげな姿を月夜にさらす一匹の獅子が、時折グリーディアの地に現れるという……。

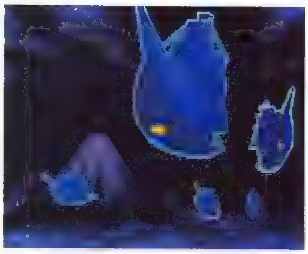
※「切断」は、剣や斧で斬りつける攻撃（必殺技のみ。ケズリでも可）によってCPUキャラクターをKOすると発生

ムクロ



さまざまな忍術をあやつり、苦無や火炎で攻撃するほか、2段ジャンプや瞬間移動などで相手をカクランできる。

オープニング



東方の島国・ジパング国。かたくなに鎖国を貫き、他国の進入を排除してきた国である。だが……1999年のとある日、突如、大量の「黒船」が上空に現れ、人々を襲いはじめたのだ。



ジパング国の将軍ナオスケは、黒船の出現に驚き、忍びの者達を各地に放ったのであった。
ナオスケ「は、早くあの黒船の正体を突き止めるのじゃ！」



しかし、その将軍の動きに不信を抱く者がいた……。



……忍び衆の頭"ムクロ"である……。
ムクロ「……黒船……か……」

1人目対戦前(vs 金剛)

ムクロ「タヌマ殿!?　なぜ貴殿がここに……」
タヌマ「がはははははっ！　わしの邪魔はさせんぞー！　どうだびびったかーっ！」
ムクロ「この妖め！　……覚悟！」

1人目対戦後(vs 金剛)

ムクロ「!?」
ナオスケ「ムクロ！　何をぐずぐずしておる！早くあの黒船の行方を追い、敵の本体を叩くのじゃ！」
ムクロ「はっ！」
ナオスケ「タヌマの馬鹿者めが……。しくじりおってからに……」

2人目対戦後(vs ヌール)

ムクロの手下「報告致します。黒船の一団は"ヴァルダ"なる国のようで、他の国々にも侵略行為を行っている模様。船団は南の方角へと進路をとっております」
ムクロ「南か……敵の正体を見極めねば！」
※2人目対戦前のデモにはセリフがない

3人目対戦前(vs セクメト)

アルマーナⅣ世「来おったな！　愚かなねずみめ」
ムクロ「何者!?」
アルマーナⅣ世「我の名はアルマーナⅣ世。帝国にはむかう愚か者め！　我らの主より授かった、偉大なる力を見るがよい！」
※3人目対戦後のデモにはセリフがない

4人目対戦前(vs ルアン)

ムクロ「この地も……奴等の仕業か……。!?」

4人目対戦後(vs ルアン)

ムクロの手下「報告致します。例の黒船が西の地に出現している模様、ただちに敵を討てとナオスケ殿からの命令です」
ムクロ「……よし、分かった。まいる！」
ムクロの手下「……くっくっくっ……馬鹿な奴……」

5人目対戦前(vs ハウザー)

ムクロ「……黒船は、どこへ……。まさか!?敵の罠か！」

5人目対戦後(vs ハウザー)

ムクロ「……偽の情報……。……まさかナオスケ殿が……。先を急がねば！」

6人目対戦前(vs ギギ)

ムクロ「むっ！　殺気!?　……。何奴！」

6人目対戦後(vs ギギ)

ムクロ「怪しい……」

7人目対戦前(vs ブレイド)

ブレイド「よくぞ来た」
ムクロ「貴様が妖しの首領！」
ブレイド「我が帝国に一人で来るとはあまり利口とは言えんようだな。我が剣のサビとなるがよい！」

7人目対戦後(vs ブレイド)

ブレイド「……わ……私を倒した所で……帝国は死なん……。……全てを支配しようとする者がこの城の中に……その者の名は"ヴァルドール"……ごはっ！」
ムクロ「……ヴァルドール……」

8人目対戦前(vs ヴァルドール)

ムクロ「……貴様が、ヴァルドール！」
ヴァルドール「我は、この世界を救うために現れし救世主なり。我は、愚かな生き物"人間"を滅ぼし、新たな人類によって次の世界を創造するのだ」

CHAPTER 7-4 ウォーザード

ムクロ「……貴様に本当の“人”は見えておらん！　死して悔い改めい！」

8人目対戦後（vs ヴァルドール）

ヴァルドール「グオオォォォオーーー！」
ムクロ「……本性……見たり！」

簡易エンディング



ヴァルドールは死に、ヴァルダ帝国は滅んだ……。しかしその根源は、人々の心が生み出したという皮肉な結果であった。ムクロは昇りゆく太陽を、少し哀しげな表情で見上げ思った。
ムクロ「……人とは哀しい生物なり……」

エンディング（分岐前）



ムクロの手下「報告いたします！」
ムクロ「どうした？！」
ムクロの手下「これまでの所業、すべて将軍のナオスケが策略した模様」
ムクロ「何!?」
影の報告を信用しますか？
選択 「はい」
「いいえ」

エンディング①（条件：「はい」を選択する）

ムクロ「我が主君を信じず何を信ずる！　城に戻るぞ！」



ナオスケ「そうか！　ヴァルドールめはムクロにやられおったか！　ヴァルドールもムクロもタヌマも皆わしに利用されておったとも知らずに馬鹿な奴等じゃ！」



ナオスケ「……しかし、あの邪魔なムクロが生き残っておる。早く次の手を打って始末してしまうのじゃ！」
ムクロの手下「御意！」



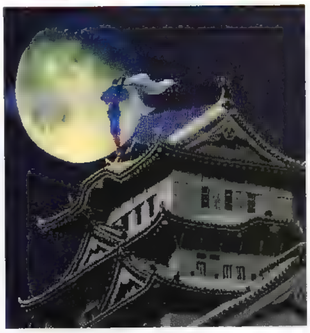
ムクロの手下「グオォォォォーーーー！」



ナオスケ「まっ！！まてムクロ！！　うぎゃーーーーーーー！」







己の信じていた者達に裏切られ、人間の心の空しさと自分の愚かさを知ったムクロ……。その眼は、何も語ろうとせずに、ただ霞に見え隠れする月明かりを見つめていた……。哀しげな姿を月に浮かべ、ムクロは一人、何を思うのか……。

エンディング②（条件：「いいえ」を選択する）

ムクロ「我が主君を信じず何を信ずる！　城に戻るぞ！」



ナオスケ「ホッホッホッ、今回の任務ご苦労であった！　これからも我のために頑張るのじゃぞ」
ムクロ「…………」



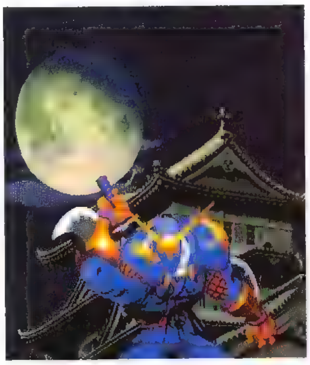
ムクロの手下「報告いたします」
ナオスケ「どうしたのじゃ！」
ムクロの手下「あっ、あのタヌマめが生きておりました！　鬼に変化し、再び町を荒らしている模様！」
ナオスケ「ムクロ！　今度こそあの妖しめの息の根を止めるのじゃ！」



ムクロ「御意！」



ナオスケ「……今度こそあの邪魔なムクロを仕留めるのじゃぞ……」
ムクロの手下「はっ！」



ムクロは何もかも分かっていた……。主君のナオスケが、ニセの影を使い、自分を罠にはめようとしていたことを……。そして、今回も……。しかし、忍であるが故、その運命に従い、生きねばならぬムクロであった……。
ムクロ「たとえ悪であろうと、主君に従い任務をまっとうする……それが忍！　いざ！」

Column

隠しパスワードでこんなことが──

対CPU戦のみ、ゲームオーバー時に表示されるパスワードだけでなく、以下のような隠しパスワードも有効（入力するパスワードは使用キャラクターによって異なる）。なお、弥七（ヤシチ）やモビちゃんといった隠し文字は、スタートボタンで入力できる。

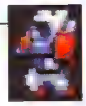
弥七（ヤシチ）の入力方法

スタートボタンを押す



モビちゃんの入力方法

⬇＋スタートボタンを入力する



●レベルレスモード

何をしてもEXPが入らず、最後までLV1のままプレイすることになる。



●パワーファイトモード

使用キャラクター、CPUキャラクターともに与えるダメージが通常の1.5倍に。



●[illegible]

CPUの行動パターンが最強の状態でプレイできる。体力の量は変化なし。



●[illegible]

パスワードを入力すると、スタッフロールとなってゲームオーバー。このパスワードをゲーム開始時に入力した場合は、1コインクリア用のスタッフロールになり、継続プレイ時に入力した場合は、通常のスタッフロールになる。



タオ



小柄で攻撃のリーチは短めだが、すばやい動きと組み合わせの豊富なチェーンコンボでフォローできる。

オープニング

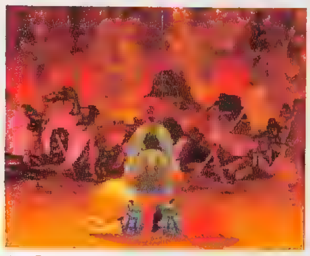
1999年。ある町で武術大会が行われた。



その大会で優勝したタオは、早くみんなに報告しようと、ゴラに住む仲間のもとへと道を急いでいた……。
タオ「わーい！　また優勝しちゃった！　みんな誉めてくれるかなあ」



タオ「あっ！」



タオ「……ボ、ボクの町が……燃、え、て、い、る！」

1人目対戦前(vs ルアン)

タオ「……ど、どうして……。……み、みんなはどこ？　……。!?　お前だな！　みんなを返せ！」

1人目対戦後(vs ルアン)

ルアン「……私の名はルアン……ある日突然巨大な黒い影が天を覆い、私をこのような姿に……」
タオ「じゃあ、そいつが悪い奴だな、ボクがやっつけてやる！」
ルアン「その影は西の地に向かっていきました……」
タオ「西だね、よぉーし！　いくぞ！」

2人目対戦前(vs ハウザー)

タオ「お前も悪い奴だな！　やっつけてやる！」

2人目対戦後(vs ハウザー)

フヒト「あっ！　助けて！　お姉ちゃん！」
タオ「どうしたの？」
フヒト「友達が南の砂漠で捕まってるんだ。……その中に僕の弟も……。早くしないとみんなの命が……」
タオ「よし！　一緒に行こう！」

3人目対戦前(vs セクメト)

タオ「みんなを返せ！」
アルマーナⅣ世「生意気な子だこと。礼儀を知らぬ子には少しおしおきが必要ね……」

3人目対戦後(vs セクメト)

子供達「ありがとう！　お姉ちゃん！」
フヒト「ムラクー！」
ムラク「にいちゃーん！　にいちゃんだけにげてずるいや！　ずるいや！」
フヒト「ごめんごめん、悪かった。分かったからもう泣くな。さあ、一緒に家に帰ろ！」
タオ「兄弟か……いいなあ……」

4人目対戦前(vs 金剛)

イザナギ「父と弟達の敵、覚悟！」
タヌマ「こざかしい娘だぜ！　どっからでもかかってきな！」
タオ「や————————っ！　ここはボクにまかせて！」
タヌマ「ん！？　なんだお前は!?　ガキのくせに生意気なーっ！　勘弁ならねえ！　覚悟しな！」

4人目対戦後(vs 金剛)

イザナギ「どなたか存じませんが、危ない所をありがとうございました」
フヒト「お姉ちゃーん！」
ムラク「おねえちゃーん！」
イザナギ「フヒト！　ムラク！」
ムラク「このおねえちゃんがね、たすけてくれたんだよ」
フヒト「このお姉ちゃんも自分の家を誰かにやられちゃったんだって」
イザナギ「……そう、困ったことがあったらいつでも訪ねてきなさい」
タオ「うん、ありがとう……」

5人目対戦前(vs ヌール)

タオ「!?　わっ！　強そうな奴！　よーし！力くらべだ！」

5人目対戦後(vs ヌール)

タオ「一体黒い影はどこに行ったんだろう……」

6人目対戦前(vs ギギ)

タオ「こんな所にいるわけないか！」

☆

タオ「変な奴！　よーし！」

6人目対戦後(vs ギギ)

タオ「あっ！　奥に何かあるぞ！　行ってみよ！」

7人目対戦前(vs ブレイド)

タオ「ここはどこなんだろう？」
ブレイド「こんな所まで来るとは……。まだ子供ではないか……」
タオ「お前だな！　ボクの家を……友達を……みんなを連れてった黒い影は……！　ぜったい許さないぞ！」
ブレイド「うるさい奴だ、死ね！」

7人目対戦後(vs ブレイド)

タオ「!?」
ブレイド「……わ……私はお前の国を襲った黒い影の正体ではない……。……お前の国を奪った者の名は "ヴァルドール"！　……奴はこの城の中に……。……奴はさらに……世界を滅ぼそうとしている……ごはっ！」
タオ「本当の敵がこの中にいる……！」

8人目対戦前(vs ヴァルドール)

ヴァルドール「我は、この世界を救うために現れし救世主なり。我は、新たな人類を生み出し、新たな世界を創造する。そして、我は全ての神となるのだ」
タオ「そんなことはさせないぞ！　ボクがやっつけてやる！」

8人目対戦後(vs ヴァルドール)

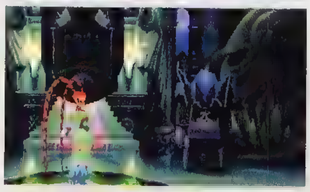
タオ「うわっ!?　何？　このすごい気は！」
ヴァルドール「グオオォォォォーーー！」

簡易エンディング



ヴァルドールは死に、ヴァルダ帝国は滅んだ……。しかしその根源は、人々の心が生み出したという皮肉な結果であった。タオは昇りゆく朝日を全身に浴び、太陽に向かって叫んだ。
タオ「んーっ！　きっもちいいなあ！　この大地はボクが守るんだ。ぜったい滅ぼさせるもんか！」

エンディング (分岐前)



タオ「やったー！　悪い奴をやっつけたぞー！　これでもうみんなを苦しめる奴はいない…。……そして、もうボクを……ボクを誉めてくれる人も、誰もいないんだ……。……これからどうすればいいんだろう……」

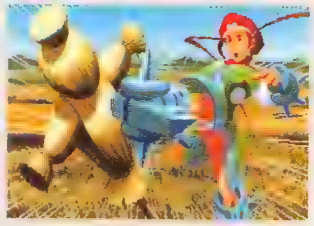
エンディング① (条件：コンティニューが0～4回)



タオ「くよくよしてちゃいけない！　ボクにはやることがたくさんあるんだ！」
今回の旅でひとまわりもふたまわりも成長したタオ。彼女は戦いの中で新たな自分の道を見つけた。



それは、未来ある子供達を争いから守る事。



その守るべき者達が見つかった今、タオはさらなる修行に精進するのであった。

エンディング② (条件：コンティニューが5～19回)



タオ「あーあ、ボクはやっぱりどこに行ってもひとりぼっち……」

タオ「誰！」





犬「クーン」

タオ「なーんだ、犬か！　びっくりした！　ん？……お前もひとりぼっちなのか……」
犬「クーン」
タオ「……なんだかボクと一緒だね…。……そうだ！　ボクと一緒に旅をしようよ！　ね！来るかい？」
犬「ワン！」



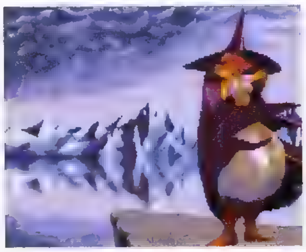
タオ「ようし！　それじゃあお前に名前を付けてやる。お前の名前は "テン" だ！」
テン「ワン！」
タオ「気に入ってくれたかい？　それじゃあいくよ！　テン！」
テン「ワン！」

タバサ



精霊、使い魔、薬品などによる多彩な飛び道具を使いこなす。空中カード不能のミスティックブレイクが実用的。

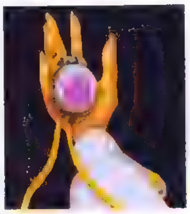
オープニング



1999年。世界各地で多発する異常現象。人々は不安と恐怖の日々を過ごしていた……。北の氷原に住み、超近代魔学を研究しているタバサは、その現象に強い関心を抱いていた。



タバサ「自然現象にしては、この波動は悪しき力に満ちている……」



タバサ「真相を確かめねば……」

1人目対戦前(vs ヌール)

マムル「おばあちゃーん！　助けてー！」
ヨバパ「マ、マムルや！　だ、誰か！　マムルやー！」
タバサ「巨大海洋生物ですか……。お相手してあげましょう」

1人目対戦後(vs ヌール)

タバサ「この地にあのような生物が生息していたとは……」
ヨババ「危ないところをありがとうございました。おかげで孫も無事でした」
マムル「ありがとう、おねえちゃん！」
タバサ「私は当然の事をしたまで。先を急ぐのでこれで」

2人目対戦前(vs ルアン)

タバサ「この地にも何か強い力が働いているようだ……。今度は巨大鳥類……。……何か関連が……。とりあえず戦うしかないようですね」

2人目対戦後(vs ルアン)

ルアン「……あなたの追っている巨大な影はとても危険なもの……このままではあなたが……」
タバサ「おもしろい！　未知なるものへの探究こそ魔学の神髄！　行ってみるとしよう」

3人目対戦前(vs セクメト)

アルマーナⅣ世「これまでの戦い見事であった。お前の頭脳と我が帝国が手を組めば世界中の人間を支配することができるぞ」
タバサ「帝国？　手を組む？　あいにくそういったものに興味はありません」
アルマーナⅣ世「ホッホッホッ、もう少し利口だと思っていましたが、そうではなかったようですね。では我が帝国の力を見て死ぬがよい！」

3人目対戦後(vs セクメト)

タバサ「奴が変身する時、このペンダントのかがやきが強まった……？　……帝国…か……」

4人目対戦前(vs ハウザー)

タバサ「古代神生物！？　……人為的なものとしか思えぬ…。……もしやこれも帝国の……」

4人目対戦後(vs ハウザー)

ロンベルト「妙な技を使ってなかなかやるじゃねえか。帝国の事を色々かぎまわってるらしいな。だったらクリプトに行ってみな。面白いものが見れるぜ」
タバサ「……クリプト……」

5人目対戦前(vs 金剛)

タヌマ「お前をこの先の地に行かす訳には行かねえんだ。ここで死んでもらうぜ」
タバサ「何！？　人までもが巨大生物に……。これも帝国と関係が……」

5人目対戦後(vs 金剛)

タバサ「ますます帝国が気にかかる……。クリプトへ急ぐとしましょう」

6人目対戦前(vs ギギ)

タバサ「こんな所に一体何が……。！？　こ、これは……！　古代書に記された機械式戦闘生物の一種か！？　実物の性能がどれほどのものか試してみるとしよう……！」

6人目対戦後(vs ギギ)

タバサ「奥に強い反応を感じる！　行ってみましょう」

7人目対戦前(vs ブレイド)

タバサ「こんな所に城が……。あっ！　あなたは……」
ロンベルト「……うっ、お前か……。……ちっ、カッコ悪い所を見られちまったようだな……ぐううっ」
タバサ「誰があなたを？」
ロンベルト「き、気を付けな……。奴はとんでもなく強いぜ……」
タバサ「や、奴とは誰の事です？」
ブレイド「今度は女か……。全力でかかってくるがいい！」

7人目対戦後(vs ブレイド)

ブレイド「……わ……私を倒した所でいい気になるな……。……私は単なる一つのコマにすぎん……。……城の中に行け……そしてその中で本当の恐怖を味わうがよい……」
タバサ「本当の恐怖……？　おもしろい！私が確かめてあげましょう」

8人目対戦前(vs ヴァルドール)

ヴァルドール「我は、この世界を救うために現れし救世主なり。我は、新たな人類を生み出し、新たな世界を創造する。そして、我は全ての神となるのだ」
タバサ「……これが本当の恐怖？　たいしたことはないですね」

8人目対戦後(vs ヴァルドール)

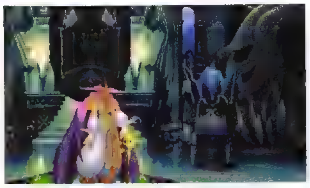
ヴァルドール「……見せてやるぞ。……恐怖というものを……。グオオォォォォーーー！」

簡易エンディング

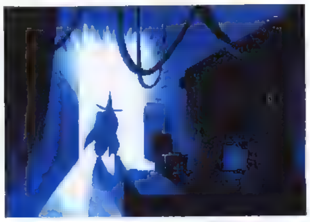


ヴァルドールは死に、ヴァルダ帝国は滅んだ……。しかしその根源は、人々の心が生み出したという皮肉な結果であった。タバサは昇りゆく太陽を見つめながら思った。
タバサ「人間の生み出す力には、まだまだ未知なる部分がある……。もっと研究せねば」

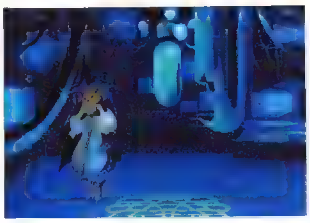
エンディング
(分岐前)



タバサ「あの姿……ただものではなかった。何かがあったに違いない……」



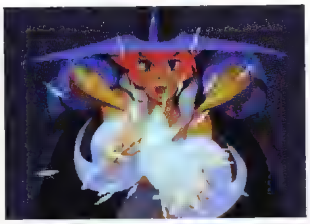
タバサ「ここは研究室か……？」



タバサ「！？　こ、これは一体何なのだ！　……新種の生命体……それとも……。おそらくこの生物がヴァルドールを惑わした元凶であろう……。とにかくこのままにしておくのは非常に危険だ」
どうしますか？
選択 この場で封印してしまう。
自分の研究所に持ち帰り調べる。

エンディング①
(条件：「この場で封印してしまう」を選択する)

タバサ「この邪悪なる力、早急に封印せねば！」



タバサ「悪しき波動を放せしものよ、永遠の時の中に眠れ……」

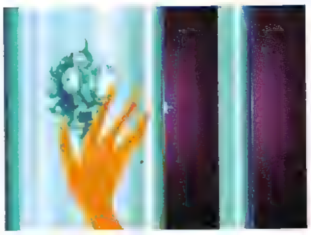


タバサ「ふむ。これでもう大丈夫だ。研究所に戻り、実験の続きをするとしよう」
謎の生物のもつ悪しき波動とは、一体何だったのだろうか……。

エンディング②
(条件：「自分の研究所に持ち帰り調べる」を選択する)

タバサ「しかし、この貴重な資料をすぐに封印してしまうのはおしい……。持ち帰って調べるとしよう」





タバサ「……こんな生物はこの地球上には存在しないはず……一体どこからきたのだ……？……しかし、こいつを見ていると何か不思議な魅力を感じる……。なぜか……だんだんといとおしくなってくる……」



タバサ「……成長が楽しみだ……フフフフフ……」

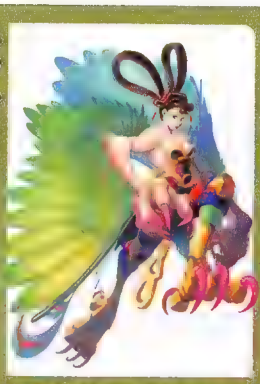
CPU専用

ハウザー



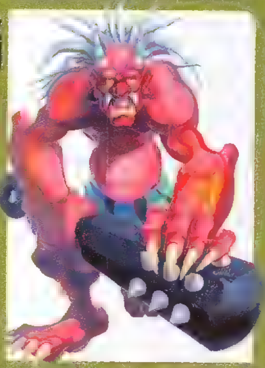
相手にかみついたり、口から火炎を吐いて攻撃する。巨体を利用して相手にのしかかるタイプの技も持つ。

ルアン



巨大な翼によって、宙に浮いたまま闘うことができる。火の鳥に変身する突進技は複数ヒットするうえに威力大。

金剛



移動は遅いが、巨大な金棒を振りまわしたり、腕をちぎり飛ばすことができるので、攻撃のリーチは全体的に長め。

ギギ



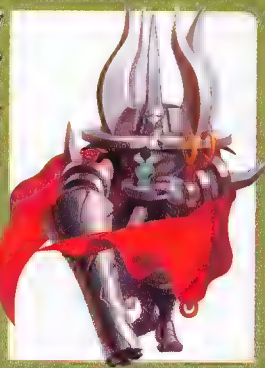
4本の腕それぞれに持った半月刀を利用しての連続攻撃が強い。建物内のワナを作動させて奇襲をかける技もある。

セクメト



火炎弾、毒霧、石化光線など、飛び道具が豊富。従者の霊で相手を押さえてからの追撃はかなりの威力を誇る。

ブレイド



伸縮自在の長剣を使うため、攻撃範囲は総じて広め。飛び道具で相手を檻のなかに封じてからの追加攻撃が強力。

ヌール



武器を使った突きのほか、スミを吹いたり、足を伸ばしてつかむといった、イカ(?)ならではの攻撃を持つ。

ヴァルドール



主力となるのは、多くの召喚魔法と、2体のドラゴンによる複合攻撃。また、変身後は攻撃全般がパワーアップする。

スタッフロール

スタッフロールのバックは、コンティニューの有無で変化。1コインクリア時はサブキャラクターたちが登場するのに対し、コンティニュー時は使用キャラクターのアップが表示される。

また、スタッフロールの画面左下側には「モビちゃん」が隠れており、レバーとボタンで操作して、テロップの文字を撃ち落とすことが可能。文字を100個撃つとランダムで敵(エネミーモビちゃん)が出てきたり、最後に撃墜率が表示されるなど、その作りは細かい。ただし、ここで好成績を出しても、とくにメリットはない。

1コインクリア時のスタッフロールの最後にはオマケがあり、使用キャラクターとそれに似た謎のキャラクターが向かい合わせに表示される(下写真)。これらは「ストーリー展開によってキャラクターの容姿が変わる」というボツ企画に合わせて作られたもので、実際に使用することはできない。

●1コインクリア時



●コンティニュー利用時



■モビちゃんの操作方法

ボタン	モビちゃんの行動
中Ⓟ	ノーマルショット
中Ⓟ(タメ撃ち)	貫通弾
強Ⓟ	左右反転
中Ⓟ+強Ⓟ	ヤシチメガクラッシュ(3回まで)

※いずれかのⓀボタンでスタッフロールの強制終了が可能。また、コンティニュー利用時なら弱Ⓟでスタッフロールを早送りできる



レオ



ムクロ



タオ



タバサ

ポケットファイター

発売日●'97年9月
基　板●CP-システムⅡ



STORY

ここは「ストⅡ」「ヴァンパイア」をはじめとする、カプコン対戦格闘ゲームの人気キャラクターたちが、2頭身にデフォルメされたパラレルワールド。ナンパ、アルバイト探し、原宿で買い食い、弟子のスカウト――それぞれの目的を胸に、戦士たちがいま旅立つ。

デフォルメキャラクターによる対戦格闘ゲーム。2頭身のキャラクターたちがコンボのたびにクルクルと服装を変えたり、画面内にジェムがキレイに飛び散ったりするのは、見ているだけでも楽しい。ただし、軽妙で親しみやすい外見とは裏腹に、中身は高度な駆け引きが要求される硬派な対戦格闘ゲームとなっている。

GAME SYSTEM

●操作方法

8方向レバー＋3ボタンを使って、キャラクターを操作する。ボタンはⓅ(パンチ)、Ⓚ(キック)、Ⓢ(スペシャル)の計3つ。Ⓢはガード中の相手にもヒットする打撃技「ガードクラッシュ」などに使用。また、スタートボタンで挑発ができる。

●フラッシュコンボ

ⓅとⓀをタイミングよく押していくと、最大4回まで攻撃がつづけて発生。攻撃の順番によっては、連続技にもなる。

●ジェムと必殺技の成長

相手にダメージを与えると、画面内にジェムが出現。ジェムには赤・黄・青の3色＋レインボーがあり、取ると画面下部にある各色の(レインボーはすべての色の)成長ゲージが蓄積していく。ゲージが満タンになるとLVが1上がり、対応する必殺技の性能が変わる。



◀画面内に散らばる色とりどりのジェムは、勝敗のカギをにぎる重要な要素だ。

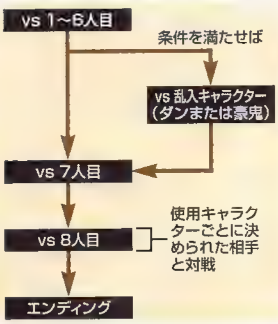
●マイティコンボゲージ

相手に攻撃を当てたり、ジェムを取ったりすると、体力ゲージ下のマイティコンボゲージが蓄積していく。満タンになるとストックがひとつ増え、大ダメージを与えるマイティコンボなどが使用可能。

●アイテム

ときおり現れる宝箱からは、ジェムのほか、相手にダメージを与え、かつ一定時間動けなくするアイテム玉や、体力を回復する食べ物が出現。アイテム玉はスタートボタンを押して選択、Ⓚ＋Ⓢ同時押しで投げることができる。

■対CPU戦の流れ(同キャラ対戦：なし)



SECRET FEATURE

●しゃがみポーズが変化

春麗かフェリシアで、試合中にレバーを⬇要素に入れてしばらく待つと、春麗はその場で寝てしまい、フェリシアはとき折り足で顔をかく。

●ダンおよび豪鬼が使用できる

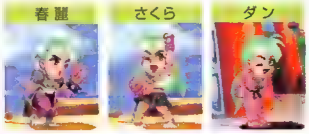
キャラクター選択画面で、カーソルを最上段の右の空白部分に合わせるとダンが、左の空白部分に合わせると豪鬼が、それぞれ選択できる。

●対CPU戦でダンまたは豪鬼が乱入してくる

継続プレイをしておらず、一度も乱入されていない状態で、6人目を倒すまでに下表の条件をすべて満たせば、7人目と闘う前に、ダンまたは豪鬼が乱入してくる。

●モリガンのコスプレ勝利ポーズ

モリガンの相手が春麗、さくら、ダンのいずれかで、最終ラウンドをパーフェクトで勝ったとき、勝利ポーズをとる前から⬆＋スタートボタン＋Ⓟ＋Ⓢを入力しつづけると、相手のコスチュームとポーズをマネする。



●スタッフロールのBGMが変わる

スタッフロールが流れる前からⓈを押しつづけていると、BGMが変わる。

■各キャラクターの乱入条件

	ダン	豪鬼
1試合における各ラウンドの残り体力の平均(※1)	3分の2以上	9分の8以上
1試合における各ラウンドの残りタイムの平均(※1)	60以上	80以上
1ラウンドも落とさずに連続勝利した試合数	4試合以上	6試合以上
マイティコンボフィニッシュの回数	5回以下	6回以上
ラウンド勝利時の必殺技成長ゲージの状態(※2)	自分がすべてLV1 相手がすべてLV3	自分がすべてLV3 相手がすべてLV1

※1……ダンは3試合以上、豪鬼は1試合以上で、この条件を満たす必要がある
※2……6試合目までに1ラウンドでもこの条件を達成すればいい

CONSUMER VERSION

プレイステーション版『ポケットファイター』

■5,800円　■'98年6月11日発売

タイムアタックや練習モードなどが加わったほか、自動対戦モード「つくってふぁいたー」を収録。2000年2月24日に、「プレイステーション・ザ・ベスト」(価格2,800円)で再発売。



◀CPUの行動をカードで設定、自動で闘わせる「つくってふぁいたー」。

サターン版『ポケットファイター』

■5,800円　■'98年7月9日発売

「つくってふぁいたー」が収録されていない点をのぞけば、PS版と同じ内容。4メガ拡張RAMを使うと、アニメーションがなめらかになる。

ワンダースワン版『ポケットファイター』

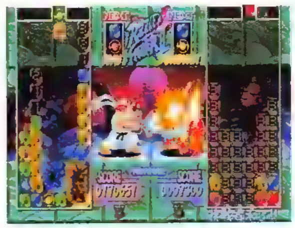
■3,800円　■2000年4月6日発売

アーケード版の移植と、カードゲーム「カードファイター」を収録。ワンダーゲートに対応している。バンダイ発売。

Column　ポケットファイター のルーツを発見？

デフォルメされたキャラクターが特徴的な『ポケットファイター』。だが、じつはこれ以前にもカプコンのキャラクターが2頭身になり登場したゲームがある。それが「スパズル」こと「スーパーパズルファイターⅡX」だ。

「スパズル」はジェムを消し合う、対戦型の落ちものパズル。画面中央には1P側と2P側のキャラクターがおり、ジェムを消すとその数に応じてキャラクターが必殺技を出すのだ。彼らのコミカルなアクションは、まさに「ポケファイ」そのものと言えるだろう。ちなみに「スパズル」は、「マーヴルVS.カプコン」のモリガンのエンディングにも登場している。



▲これが「スパズル」。じつは「ポケットファイター」と同じ企画者が手がけている。

リュウ



飛び道具や対空技をバランスよく備えている。必殺技もマイティコンボも、使いやすいものばかりだ。

オープニング

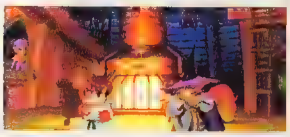


真の格闘家をめざし、旅を続けているリュウ。今回の旅の目的は、噂で聞いたタバサという女性に会うことです。何でも大変な物知りで、世界中のあらゆることに詳しいとのこと。
リュウ「世界中の強いやつらのことが聞けるかもしれない……。行ってみよう」

8人目対戦前（vs タバサ）

リュウ「君がタバサか？　この国の強いやつらの話を聞きたいんだが……」
タバサ「真の格闘家をめざす、ちょっぴり孤独な男、リュウ……」
リュウ「なんでもお見通しか……。ならば、まずおれと勝負してくれないか？」
タバサ「いいでしょう。あなたの力、見せていただきます」

エンディング



タバサ「……さすがにお強い。降参です。これほどの強さに匹敵する者……そうですね……グリーディアに住む『ハウザー』……彼に会いにいくとよいでしょう」
リュウ「ハウザーという男か……。ありがとう、行ってみるよ」



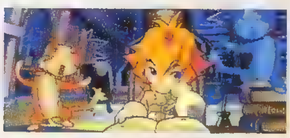
リュウ「確かこのあたりのはずなんだが……！！……何だ！？」
ハウザー「グオォォォォォォォー！！」



リュウ「もしかして、こいつがハウザー！？（ヤ、ヤバイかもしれない……）」

☆

タバサ「あら、いけない……今までハウザーに会って、生きて帰ってきた人はいないってこと、言い忘れていました。……フフフ」



ケン



基本的にはリュウと同様の性能だが、マイティコンボは近距離戦用のものばかりな中級者向けキャラクター。

オープニング



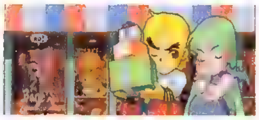
アメリカで修行を続けるケン。イライザとも長い付き合いになりましたが、最近ちょっと倦怠気味。
ケン「イライザもいいけど、たまにはお高めのおネエちゃんと一緒にお茶するってのも悪くないよな」
というわけで、早速おネエちゃんを誘いに、ケンは出かけていきました。

8人目対戦前（vs モリガン）

ケン「よっ！　モリガン！　どう？　これからお茶でも……」
モリガン「その前に、ひと勝負お願いできるかしら？　退屈してたの。そうだわ！　私が勝ったら私に靴を、あなたが勝ったら私に服を、買ってくれるってのはどう？」
ケン「ああ、いいぜ。……って、ん？」

エンディング

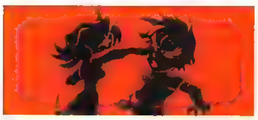
ケンが引っぱってこられたのはショッピング街。



ケン「おいおい、まだ買うのかよぉ～」
モリガン「服を買ってくれるって言ったでしょ？　付き合ってあげてるんだから文句言わないの。あっ、次はあのお店よ！」
ケン（まったく、これじゃ全然割に合わないぜ……）



イライザ「ちょっとケン！　なんなのよあの女は！」
ケン「げっ、イライザ！　ご、誤解だ。ただ一緒にお茶を飲もうとしただけなんだ！」
イライザ「5回も6回もないわよ！　もぉ～、あんたって人は！！」



ケン「んごっ！！」



モリガン「フフ……、お洋服に痴話ゲンカ……。これだから人間界って面白いのよねぇ」

春麗



すばやい動きで相手をケンセイし、スキを見てはフラッシュコンボをたたきこむ、スピーディな攻めが展開できる。

オープニング



「ゴメンね」のひと言で、どんな事件も力任せに解決してきた女刑事チュンリー。今日も情報収集に余念がありません。
春麗「え！？『C動物園から動物が脱走！　周辺はパニック状態！』ですって！？　事件だわ、私の出番ねっ！」

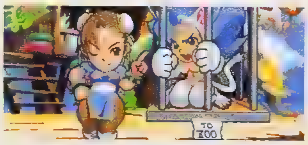
8人目対戦前（vs フェリシア）

春麗「はっ、間違いない。あれが動物園から逃げ出した動物だわ」
フェリシア「あたしになんか用？　サインならしてあげるよ」
春麗「ほ～ら、おいしいエサですよぉ。おとなしく帰ろうねぇ～」
フェリシア「この人、なんか目がアブナイよぉ！　だれかたすけて～！」

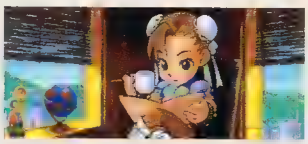
エンディング



春麗「フゥ、やったわ……。もしもし本部？こちらチュンリー……動物園から逃げ出した動物を捕らえました」



フェリシア「だから、あたしはちがうの－！！」
春麗「ちょっと狭いかもしれないけど、そこで子供たちに愛嬌ふりまいて暮らすのね」
フェリシア「あーん！　だれかこの大ボケ刑事をなんとかしてー！」

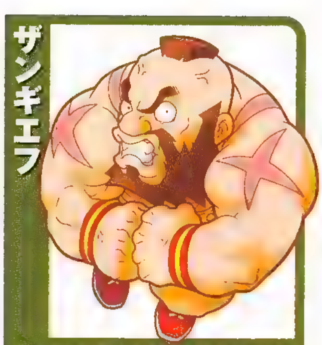


春麗「あ～昨日もいい仕事したわぁ、さて、今日の事件は、……と。なになに……『ミュージカルスター・フェリシア　謎の失踪！』ですって！？」



春麗「事件だわ、私の出番ねっ！」

ザンギエフ



爆発的な攻撃力を誇るスクリューパイルドライバーが命。意外と短いリーチは、ダッシュでカバー可能だ。

オープニング



ロシアレスリング界の雄、ザンギエフ。ロシアの代表として派遣された、彼の今回の任務は、ミュージカルスター・フェリシアをロシアに招くこと。
偉い人（手紙）『わが祖国、そしてザンギエフ君自身のためにも、今回の任務を成功させてくれたまえ　親愛なる同志より』
ザンギエフ「お任せください、祖国の同志よ。しかし、次からはファーストクラスでお願いしますぞ」

8人目対戦前（vs フェリシア）

ザンギエフ「お前がフェリシアだな。ぜひ我が祖国でミュージカルをやってもらいたいのだが」
フェリシア「悪いけど、スケジュールいっぱいなのよね。どうしてもっていうなら、力ずくで連れていけば？」
ザンギエフ「ふむ、ではそうさせてもらおう」
フェリシア「きゃぁ～！　冗談だったのに～！！」

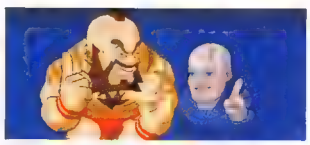
エンディング



フェリシア「アイタタ……わかったわよ。やればいいんでしょ、やれば」
ザンギエフ「よろしい、ではすぐ来てもらおう！　飛行機は私の隣の席だ。狭いかもしれんがガマンするのだな」



というわけで始まったフェリシアのロシア公演は、連日満員の賑わい。
フェリシア「ほんと、みんなありがとう！」
と、そのようすを満足げに見守る二人の男の姿がありました。



偉い人「よくやってくれた、ザンギエフ君。これで私を支持する国民も増えよう」
ザンギエフ「では、私のトレーニングルーム改築の件も……」
偉い人「もちろんだとも、ザンギエフ君」
偉い人＆ザンギエフ「フフフフフ……」

さくら



複数ヒットする技が多く、ジェムを大量に回収しやすい。マイティコンボも使い勝手のいいものがそろっている。

オープニング



ケイ「ねえねえ、さくら！　明日からの夏休みどうするの？」
さくら「ファイトマネーもたまったし、あの人を探す格闘修行の旅に出るんだ」
ケイ「相変わらずねぇ。おみやげ、忘れるなよ」
さくら「まかしといてよ！　新しい技、いっぱい覚えて帰ってくるからね！」



というわけで、闘う女子高生さくらはリュウを探しに旅立ちました。

8人目対戦前(vs リュウ)

さくら「リュウ！　やっと見つけた！　ね、勝負しよ！」
リュウ「あぁ、久しぶりだな、さくら」
さくら「あたしが勝ったら、夏休み中ずっと修行相手になってよ！」
リュウ「あ、ああ……(ケガさせないようにしないとな……)」

エンディング

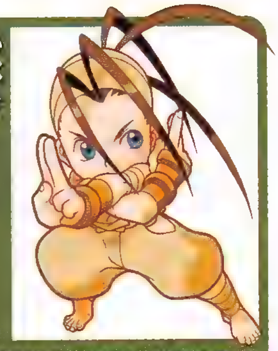


さくら「やったあ、勝っちゃった！　約束どおり修行に付き合ってよ！」
リュウ「仕方ない……。約束だからな」
というわけで、すっかりさくらのペースで二人の修行が始まりました。



さくら「ねぇ、見て見て！　真空波動ビームもマスターしたよ！　あー、のど渇いた。かき氷たべよぉ、ねぇー！」
リュウ(しかし……夏休みが終わったら本当に帰ってくれるんだろうか)
さくら「あはは、楽しいー！！　もう帰りたくなぁーい！」

いぶき



必殺技やマイティコンボが頼りになる反面、フラッシュコンボは相手の反撃を受けやすいので多用は禁物。

オープニング



いぶき「原宿で食べるアイスクリームかぁ。いいなぁ。いってみたいなぁ。東京」
女子高生忍者のいぶきは、ガイドブック片手に東京に想いをはせる日々が続いています。
いぶき「うん、やっぱり我慢はよくない。村のみんなには内緒で、行ってみよ！」
というわけで、いぶきは風呂敷におこづかいと忍者道具を詰め、東京をめざして出かけていきました。

8人目対戦前(vs さくら)

いぶき「つかぬことをうかがいますが……原宿のアイスクリーム屋さんはどっちですか？」
さくら「わー忍者だぁ！　すっごーい！」
いぶき「ぬぬ、ひと目で見破るとは。しかたない、その口、封じさせてもらうよ！」
さくら「だれでもわかると思うけどねー。ま、勝負するなら受けて立つよ！」

エンディング



勝負に勝って、さくらからアイスクリーム屋を教えてもらった、いぶき。
いぶき「あー、しあわせ。後は東京タワーで名前入りキーホルダーでも作って帰ろうかなって……ん!?」



いぶき「あっ！　その恥ずかしい派手な赤い衣はまさしく武神流のガイ！　いざ、尋常に勝負！」
ガイ「他流派の回し者でござるな。まぁこれでも食って、少し落ち着くでござる」



いぶき「あぁ、この焼きイモのホクホクした感触ときたらもう……」
ガイ「フッ、これぞ武神流！　拙者、師匠のおつかいの途中につき、これにて御免！」



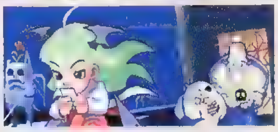
いぶき「あれ？　今あたし、なにしようとしてたんだっけ？」

モリガン



空中からも出せるソウルフィストが有効。リリスとはさみうちで攻撃するダークネスイリュージョンも強力だ。

オープニング

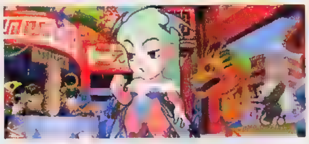


モリガン「これがチュンリー!?　全然たいしたことないじゃない」
サキュバスのモリガンは、娘たちの写真を執事に集めさせては、毎回こんなセリフを口にしていました。
モリガン「誰が一番なのか、ハッキリさせてあげるわ！」
というわけで、モリガンは退屈しのぎと自己顕示のため、月夜に飛び立っていきました。

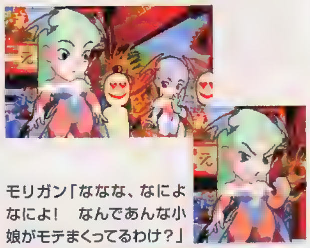
8人目対戦前(vs 春麗)

モリガン「まったく、どこにいるのかしら。チュンリーとかいう女……あっ、おじさん、私ワンタンメンね」
春麗「私はニンニクラーメン、ニンニク大盛りね」
モリガン「真っ昼間からニンニク大盛り食べる女って……。はっ、チュンリー！」
春麗「なによ、警官は体力勝負なんだから、いいでしょ、ニンニクくらい！」

エンディング



モリガン「やったわ。私の勝ちね！　これで私が一番ってことが証明されたわ！　今日からすべての男どもは、私の前にひざまずくのよ！」
リリス「えー、リリスってそんなにかわいい？」
モリガン「ん!?」



モリガン「ななな、なによなによ！　なんであんな小娘がモテまくってるわけ？」



モリガン「……くっ、今日はくたびれたから帰るけど、あの小娘……明日ギタギタにしてあげるわ！」
モリガンがナンバーワンの女王として君臨するには、倒さなければならない相手がまだまだいるみたいです……。

レイレイ

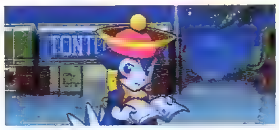


ガードクラッシュを併用すると効果を発揮する天雷破、ジェムを大量発生させる天円陣の両マイティコンボが有用。

オープニング



ダークストーカーズを追いかけるレイレイとリンリン。ですが、彼らに会う前に旅費が底をついてしまい、今はアルバイト探しをしています。
レイレイ「ろくな仕事がないアル……。人間界もシケたもんだなぁ…………ん？」



レイレイ「『3食昼寝付・実働2時間』！　これだ！　このザンギエフとかいう広告主に会いに行こう！」

8人目対戦前(vs ザンギエフ)

レイレイ「お前が3食昼寝つきか？」
ザンギエフ「？？　あぁ、アルバイトの話だな」
レイレイ「ほんとの本当に、3食昼寝つきか？」
ザンギエフ「もちろんだ。だがその前に、試験をさせてもらおうか……フフフ」

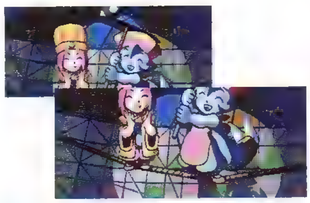
エンディング



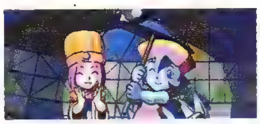
レイレイ「さぁ勝ったアルよ。早く3食昼寝つき案内するネ」
ザンギエフ「うむ。その腕なら申し分ない。よし、ついてこい」

☆

ザンギエフの紹介でレイレイが働き始めて1ヶ月が過ぎました……。

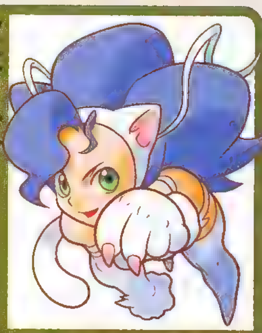


レイレイ「いつもより多く回しております～でもギャラはおんなじアルよ」
ロシアからやってきたサーカス団の花形スターとなった二人。ダークストーカーズのことなど、すっかり忘れてしまいました。



レイレイ「1回死んでるアタシがいうのもなんだけどさぁ、人生明るく楽しくいかないとねぇ」

フェリシア



ローリングバックラーやデルタキックなど、必殺技が全般的に強力。初心者にもあつかいやすいキャラクターだ。

オープニング



出演したミュージカルが大ヒット！ いまやミュージカルスターの座をゆるぎないものにしたフェリシア。
フェリシア「今度は映画に出てみたいなぁ……もちろん、素敵なラブストーリー！ 恋に身を焦がすヒロイン……一度はこういうのやってみなきゃ！」
というわけで、フェリシアは業界にコネのありそうなケンに会いに出かけました。

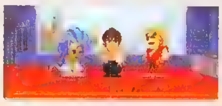
8人目対戦前（vs ケン）

フェリシア「こんなとこにいた。ねぇケン、あたし映画に出たいんだけど、業界の人だれか紹介してくんない？」
ケン「映画ね……心当たりがなくもないぜ。紹介してやってもいいが、とりあえず俺と勝負してもらおうか」
フェリシア「なんだかよくわかんないけど、あたしが勝ったら、紹介してよ！」

エンディング



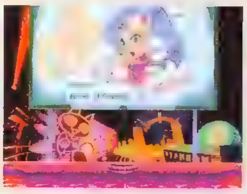
ケン「どうやら腕は申し分ないようだな。わかった、紹介してやるよ」
フェリシア「やったぁー！」



ケン「……というわけで連れてきた。腕は確かだから、面倒みてやってくれ」
フェリシア「よろしくおねがいしま～す」
こうして、フェリシアは念願の映画デビューを果たすことができました。しかし……。



ケン「痛てて、落ち着けったら！ アクション映画に出たいんじゃなかったのか？」
フェリシア「そんなわけないでしょ！ もぉ、どーしてくれんのよ！ ケンのばかぁ～」



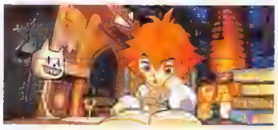
「新生フェリシア主演！ 『ドラゴンvs猫又』全国一斉ロードショー！」

タバサ



スーパージャンプ中に相手を急襲するミュースウィープ、飛び道具を消せるドラゴンフローなど個性的な技が多い。

オープニング



ひとり、魔学の研究を続けるタバサ。今日も新しく手に入れた本を読みふけっていました。
タバサ「ん？ 『仙術師・少家に伝わる杖をひと振りすると、その姿を変えることができる』……。まさにこれこそ、全国3千万の婦女子の憧れ、『魔法のステッキ』！ すぐ探しに行きましょう！」
というわけで、タバサは少家の末裔であるレイレイを探す旅に出かけました。

8人目対戦前（vs レイレイ）

タバサ「やっと見つけましたわ。さぁ、家伝の杖とやらをお出しなさい」
レイレイ「人にものを頼むんなら、何かお礼がいるよねぇ。アタシおなか空いてんだけどなぁ」
タバサ「学者とは儲からない仕事なのです！ それなら、力ずくでいただきますよ」
レイレイ「ふーん。じゃ、アタシが勝ったら、2人前おごってもらうよ」

エンディング



タバサ「むっ、どうやらこれのようですね。では、いただいて帰るとしましょう」

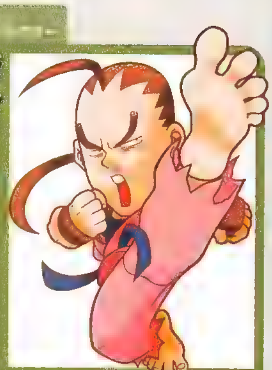


タバサ「説明書がついてますわ。なになに、『頭上にかかげて頭をポカリと……』なるほど、やってみましょう」
ボフッ。



タバサ「な、なんですか、このふざけた姿は！ ぬ、説明書に続きが……」
説明書「……なお、使用後30日間は元に戻りません。ご注意ください。 アナカリ商会」
タバサ「くぅー、あの仙術師ども！ 今度会ったら2度とお腹も減らないようにしてさしあげますわ！」

ダン



必殺技はどれもリーチが短く使いづらい。ダメージを与えても相手は赤いジェムしか出さないという特徴も。

オープニング



サイキョーを名乗る男、ダン。サイキョー流を世界に広めるべく、格闘技道場を開くことにしました。
ダン「オレより弱くて、最初の弟子にふさわしいヤツ……。そうだ、いいのがいるじゃねえか！」
というわけで、巷で噂の女子高生格闘家・さくらを弟子にするため、ダンは出かけていきました。

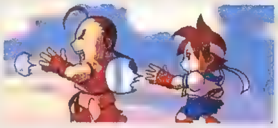
8人目対戦前（vs さくら）

ダン「喜べ！ オマエを最初のサイキョー流の弟子にしてやるぜ！」
さくら「へえ～、じゃあ今、弟子いないんだ」
ダン「細かいヤツだな……。これからゴマンと増えるんだよ！」
さくら「ま、あたしに勝てたら考えてあげてもいいよ」

エンディング



さくら「すっごーい！ その短い手足でこの強さ！ 感動しました！」
ダン「これぞ、サイキョー流！ よっしゃあ、ついてこい！」
さくら「はい！ 師匠！」
こうして、ダンのサイキョー流道場の活動が始まりました。



ダン「もっと腰に力を入れて！ いくぞ！ せぇの！」
ダン＆さくら「我道拳！！」
ダン「もういっちょ！ 笑顔を忘れるな！」
さくら「はい！ 師匠！」

☆

3日後……ダンに一通の手紙が届きました。
ダン「さっそく弟子志願のヤツからか？ どれどれ……」
さくら（手紙）『師匠の技は全部マスターしちゃいました。やっぱダサいしカッコ悪いし使えないんで、習った技はみんな忘れることにします。それじゃ、あばよっス。 さくら』



豪鬼



フラッシュコンボがやや使いづらいが、各種必殺技は性能が非常に高い。上空からの攻撃手段が豊富なのも強みだ。

オープニング

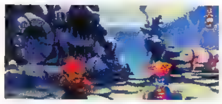


獄炎島で日夜修行を続けるゴウキ。しかし、島の開発計画が進み、今や獄炎島は一大リゾート地『極園島』となってしまいました。
豪鬼「ぬんっ。俗人の集い憩う地など、もはや修羅の地にあらず！」
というわけで、新しい修行場を求め、ゴウキは旅立ちました。

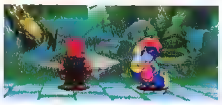
8人目対戦前（vs レイレイ）

レイレイ「修行場を探してるってのはキミかい？ アタシいいとこ知ってんだけどなぁ」
豪鬼「小娘になど用はない。立ち去れぃ」
レイレイ「まぁ、キミの強さを確かめないと案内できないけどねぇ」
豪鬼「フン、ぬかしよるわ。わが最強の拳、しかと見よ！」

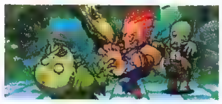
エンディング



レイレイ「あたた……手加減をしらない人だなぁ。まったく。まぁでも、死人はウソつかない。案内してあげるからついてきなよ」
そんなわけで、レイレイに連れられてゴウキがやってきたのは、森の奥の朽ち果てた墓地…。



レイレイ「どうアルか？ 昼間は日が届かない快適なジメジメ具合、夜は疲れ知らずのゾンビさんが相手してくれるよ」
豪鬼「フン、死人と死合うも一興……」



豪鬼「ぬぅん！！」
絶好の修行場を手に入れ、ゴウキの修羅への道は果てしなく続くようです。

スタッフロール

下の写真のようなコントとスタッフロールが交互に流れる。



CHAPTER 7-5 ポケットファイター

ジョジョの奇妙な冒険

ジョジョの奇妙な冒険

発売日●'98年12月
基　板●CP-システムⅢ

STORY

1988年、日本――。空条承太郎には謎の超能力「幽波紋（スタンド）」が発現していた。同じ現象が起きた、承太郎の母・ホリィは、それがもとで倒れてしまう。発現の原因が、100年前に死んだはずのDIOの復活にあることを知った承太郎とその仲間は、DIOを倒すために旅立つ。



人気コミック「ジョジョの奇妙な冒険」の第3部をゲーム化。生命エネルギーを具現化した"スタンド"を、キャラクターをパワーアップさせる材料として、見事ゲームに取り入れることに成功している。それぞれの技や動き、演出も秀逸で、原作どおりの迫力あるバトルが楽しめる作品だ。

GAME SYSTEM

●操作方法

8方向レバー+4ボタンで操作するが、ボタンの内訳はやや独特。弱攻撃、中攻撃、強攻撃、スタンド（Ⓢ）の4つがあり、パンチやキックの区分はされていない。



◀必殺技などは、原作に登場したものをそっくり再現。ハデさもそのまま。

●本体モードとスタンドモード

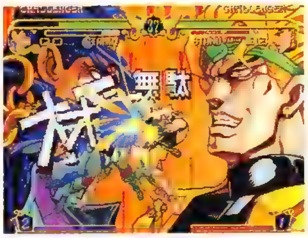
「ジョジョ」のシステム面における最大の特徴は、本体モードとスタンドモードの存在（Ⓢボタンで切りかえ可能）。基本的に、本体モードではキャラクター自身が闘い、スタンドモードでは出現したスタンドが闘う。各モードで技の性能が異なるのはもちろん、本体モードならスタンドとの連係攻撃が、スタンドモードならスタンドコンボが使用できるなど、それぞれのモードに長所がある。

●「ジョジョ」の独自なシステム

Ⓐスタンドコンボ……基本技をキャンセルして基本技を出すという、『ストⅢ』のターゲットコンボとほぼ同じシステム。誇り高き血統ジョセフ以外は、スタンドモードでしか使用できない。

Ⓑスタンドクラッシュ……スタンドゲージがゼロになったとき、一時的に操作不能になる現象。なお、スタンドゲージは、スタンドモード時に相手のスタンドによる攻撃を受けると減り、本体モードにしていると回復していく。

Ⓒ回り込み……無敵状態のまま一定距離を前進する行動（攻撃ボタン3つ同時押しで実行可能）。相手をすり抜けることもできるが、投げられ判定は残っている。本体モードでしか使用できない。



▲対戦にさして影響はないが、特定の技がぶつかると相打ちシーンになる。承太郎対DIOの相打ちシーンは、ラッシュの速さくらべだ。

●スタンドとの連係

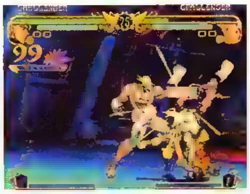
たいていのキャラクターは、本体モードで必殺技を出すとスタンドだけが攻撃を行なう。その場合、本体は技を出した直後から動くことができるので、スタンドの攻撃を追うように本体が攻めれば、たたみかけるような連係攻撃が可能だ。

●タンデムアタック

⬇⬋⬅+Ⓢと入力すると、スーパーコンボゲージを1本消費して発動。独自の連続技を狙うためのシステムだが、以下のどちらのタイプなのかはキャラクターによって異なる。

Ⓐ発動時の演出中に入力した攻撃を、発動後にスタンドがトレースしていくタイプ。発動後はすぐに本体も動けるので、スタンドと本体で相手をはさみこんだり、お互いの硬直時間をおぎないあえば、攻撃をつなげられる。

Ⓑ発動中、強制的にキャラクターが前進しつづけるタイプ。こちらは攻撃が当たっても相手との間合いがあまり離れないので、技をつなげることが可能。

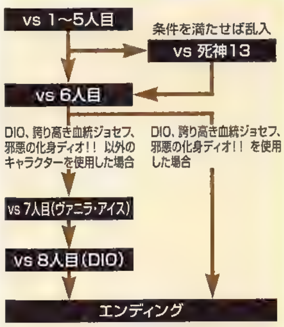


◀Ⓐのタイプなら、入力回数を増やせば大ダメージも期待できる。

●対CPU戦

対CPU戦では、闘う相手が使用キャラクターごとにすべて決まっている。

■対CPU戦の流れ（同キャラ対戦：なし）



SECRET FEATURE

●隠しキャラクターの使用方法

キャラクター選択画面で以下のコマンドを入力すると、それぞれの隠しキャラクターが選択できるようになる。

【DIO】
アレッシー→デーボ→チャカの順にカーソルを合わせて、そのたびにスタートボタンを1回ずつ押していく。最後にミドラーにカーソルを合わせてスタートボタンを3回押す。

【誇り高き血統ジョセフ（画面での表記はジョセフ）**】**
承太郎→ポルナレフ→ジョセフ→花京院→イギー→アヴドゥルの順にカーソルを合わせて、そのたびにスタートボタンを1回ずつ押していく。最後にジョセフにカーソルを合わせて、スタートボタンを1秒以上押しつづける。

【邪悪の化身ディオ!!（画面での表記はDIO）**】**
DIOを選択できる状態にしたあと、DIOにカーソルを合わせてスタートボタンを5回押す。ただし、5回目は1秒以上押しつづける必要がある。

●死神13が乱入

承太郎、花京院、アヴドゥル、ポルナレフ、ジョセフ、イギーのいずれかでプレイし、1本も落とさずにすべてのラウンドでスーパーコンボKOを行なうと、第5話と第6話のあいだで死神13が乱入してくる。

CONSUMER VERSION

プレイステーション版『ジョジョの奇妙な冒険』

■5,800円　■'99年10月14日発売

本作の移植だが、『未来への遺産』に登場するキャラクターも使用できる。スーパーストーリーモードは必見。

ドリームキャスト版『ジョジョの奇妙な冒険　未来への遺産』

■5,800円　■'99年11月25日発売

『ジョジョの奇妙な冒険』と『未来への遺産』をカップリング。移植度はきわめて高い。

Column しゃぶれッ！　PS版をしゃぶれッ！

我々は知っている！　PS版『ジョジョ』にどれだけの愛がそそがれているのかを知っているッ！

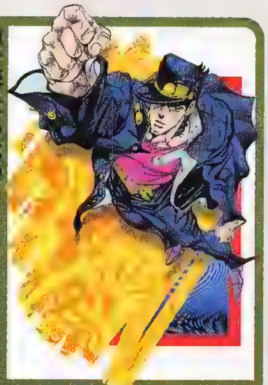
たしかにスペックにおとるPSでは、CP-システムⅢの性能を活かしたアーケード版を正確に再現することはできないだろう。そこには口惜しくも厳然とした物理的限界が存在する。

だがッ！　ゲームとはマシンの性能が高ければ「よかろうなのだァァァァッ!!」という性質のものではない。

PS版制作にあたり、開発スタッフは可能なかぎりの"作品への愛"に焦点を合わせた。無論プレイ感に遜色はない。しかしおそるべきは、第3部の全スタンドをカワザで登場させた『スーパーストーリーモード』の存在と、随所にちりばめられた、ファンなら絶句し、ひれ伏さざるを得ない採算度外視の異常なこだわりである。『ギャラリーモード』のバックに流れるラジオドラマ風・承太郎vsDIOの決戦は、もはや狂気の愛の産物であろう。我々は戦慄するッ！

PS版とはまさに『ジョジョ賛歌』！これだけ作品を愛されてしまった荒木飛呂彦氏は幸せ者であるッ！

空条承太郎



パワーとスピードを兼ね備える。本体モード時のダッシュ強攻撃からのラッシュが強く、相手を固めていくことが可能。

オープニング



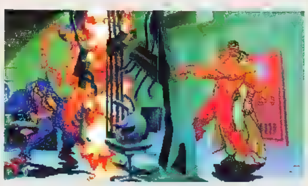
空条承太郎は「自分に『悪霊』がとりついている」と言い、自ら留置場の中にいた。
承太郎「俺の後ろに誰かいる……だから俺をオリから出すな」
ホリィ「承太郎……。ジョセフおじいちゃんにこのことを伝えないと……」

第1話 炎の魔術師

●対戦前（vs アヴドゥル）



ジョセフ「承太郎！ 出ろ！ わしと帰るぞッ」
承太郎「消えな、およびじゃあないぜ」
ジョセフ「そうか…………君の出番だ、アヴドゥル」
アヴドゥル「ジョースターさん、少々手荒くなりますが……」
ジョセフ「かまわんよ……」



承太郎「てめー……」

●対戦後（vs アヴドゥル）
アヴドゥル「彼を牢屋から出しました」
承太郎「……してやられたというわけか？」
ジョセフ「悪霊の正体は生命エネルギーの作り出すヴィジョン『スタンド』なのじゃ」



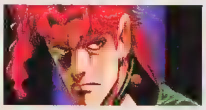
アヴドゥル「DIOの存在がその原因！」
ジョセフ「そして我々はその男と闘わなければならない宿命にある！」

第2話 戦慄の侵入者

●対戦前（vs 花京院）



承太郎「こ、これは!? てめーのしわざか？」



花京院「空条承太郎……きさまを殺す！」

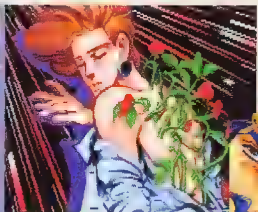
●対戦後（vs 花京院）

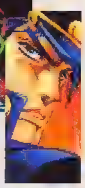


承太郎「動くなよ、花京院。てめーの肉の芽をぬいてやるぜ」
花京院「………………………………」
承太郎「うおぉぉぉぉぉぉぉッ！！」

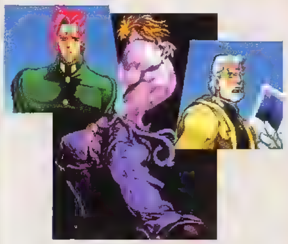


花京院「………………なぜ、僕を助けた……？」
承太郎「さあな……」





ある朝……突然スタンドが発現したホリィは、それが害となり、高熱を出して倒れた……。
承太郎「言え！ 対策を！」



ジョセフ「DIOを殺してこの呪縛を解くのだ！ それしかない！ わしの念写では奴はエジプトにいる」
花京院「やはりエジプト……この花京院典明も同行する」



ジョセフ「よし出発だ、行くぞ！！」



承太郎、ジョセフ、アヴドゥル、花京院は、エジプトを目指して旅立った……。

第3話 恨みのキズを持つ男

●対戦前（vs デーボ）
承太郎「おい、てめー……その殺気……敵か！」
デーボ「オレはデビルのスタンド使い！ 名はデーボ」



デーボ「エボニーデビルッ！」
承太郎「オラァッ！」
デーボ「げへへへへ！ ついにやったな承太郎！ これでたっぷりお前を恨めるというものだぁぁぁ！」
承太郎「なんだと!?」
デーボ「わざとやられたんだよぉ！ ヒヒヒ、呪い殺してやる！」

第4話 砂漠を走る刺客の水！

●対戦前（vs ンドゥール）
ジョセフ「これから新しい助っ人が我々と合流する」
アヴドゥル「イギーはコーヒー味のチューインガムに目がなくてな……」



アヴドゥル「………………………………」
イギー「くっちゃくっちゃくっちゃ」
承太郎「あれが……新しい仲間か？」
花京院「まさか……？」
ポルナレフ「おいおい！ こんな犬が仲間だってぇ!?」
アヴドゥル「近づくなッ！ お前には勝てん」



ポルナレフ「おわっ、ひっひーっ、おい！助けて、この犬どけてくれーっ」



ジョセフ「あぶない！！」



ンドゥール「フフ……どうやらこのンドゥールがこの場所からスタンド攻撃していることに気づいたか……」

●対戦後（vs ンドゥール）
承太郎「やれやれだぜ」

第5話 心を奪う美しき名刀

●対戦前（vs チャカ）
チャカ「貴様が承太郎だな!? まっぷたつにしてやるぜ」
承太郎「野郎……」

第6話 恐ろしき影

●対戦前（vs アレッシー）

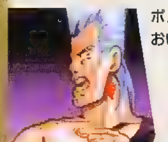


アレッシー「ギャー！」
承太郎「……窓から落ちてくるなんて普通じゃねえな……」
アレッシー「えっ!? わ、私ですか!?」
承太郎「とぼけてんじゃねぇーぜ……。もう分かってるんだよ！ 新手のスタンド使いだな」
アレッシー「さすが、えらいねー！」
承太郎「てめー……」

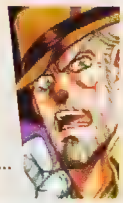
●対戦後（vs アレッシー）



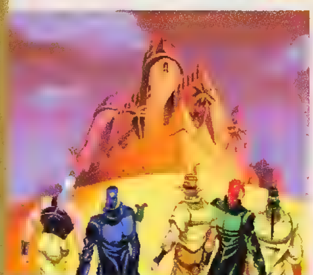
承太郎達はエジプトにたどり着き、DIOの館を探していた……。
アヴドゥル「いったい何処だ……？」



ポルナレフ「お……おい見ろ！」



ジョセフ「こ……この館はッ！」

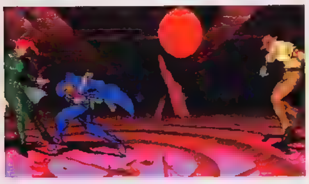


ジョセフ「いる……このドス黒い感覚は、間違いなくヤツだ。ヤツは間違いなくこの館にいるッ！！」
ポルナレフ「………………………………」
アヴドゥル「我々の旅はついに終点を迎えた！」
ジョセフ「館の中へ突入するぞ！」

第7話 亜空の瘴気ヴァニラ・アイス

●対戦前（vs ヴァニラ・アイス）

ジョセフ達はふた手に分かれ館内に侵入した。
ジョセフ「何だこの破壊のあとは」
花京院「まちがいなくアヴドゥル達が敵と遭遇したあとだッ！」



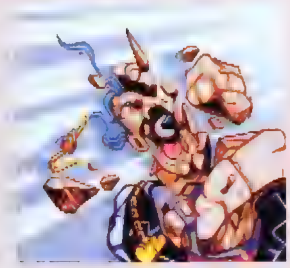
承太郎「あぶない！」
ヴァニラ・アイス「1人は逃したが……お前達は必ずしとめる！」
承太郎「野郎……」

●対戦後（vs ヴァニラ・アイス）

ヴァニラ・アイス「死ね、承太郎！！」



承太郎「てめー……」



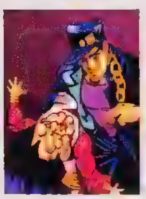
ヴァニラ・アイス「ぐあああああああッ……！」
承太郎「吸血鬼だったとはな」
ヴァニラ・アイスは日の光を浴びて灰になった。



ジョセフ「その階段の上がDIOの部屋なのか……」



ポルナレフ「こんなヤツがいたぜ！」
ジョセフ「ポ、ポルナレフ！　アヴドゥルとイギーは？」
ポルナレフ「す、すまねぇ……俺を助けるために……」
ジョセフ「そうか……」



承太郎「おいヌケサク！　DIOの所へ案内しろ！！」
ヌケサク「ヒ、ヒィ」



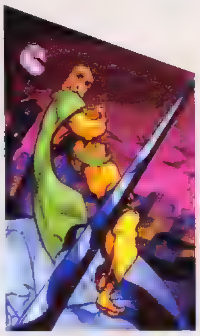
DIOの手下、ヌケサクの案内で、最上階の部屋まで来た承太郎達……。
承太郎「DIOはその棺桶の中か？」
ジョセフ「ヌケサク、その棺桶のフタを開けろ！」
ヌケサク「く、くそ～。DIO様、こいつらをぶっ殺して……」



ヌケサク「えっ……オレ!?　……」
花京院「!?　どうしてヌケサクが棺桶の中にッ!?」
承太郎「なにかやばいぜ……」
ジョセフ「逃げろっ！！」



ジョセフ「凄まじい殺気だ！　あのままいたら確実にやられていた」
花京院「まずいです、太陽が見えなくなっている……ヤツの時間が来てしまった」



DIO「フン」

最終話 DIOの世界

●対戦前（vs DIO）

ジョセフ「承太郎！　来るんじゃない！」
DIO「まずは老いぼれからだ……」



DIO「ザ・ワールド！　花京院のやつもすでに始末してやったぞ……次は承太郎！　きさまだ」

●1本獲得後（vs DIO）





DIO「ジョセフの血をいただいた……実に体になじむぞ、承太郎ッ！！　やはりジョースターの体にはジョースターの血だな」
承太郎「DIOォォォーッ！！」
DIO「クックックッ、最終ラウンドだ！！」

エンディング



DIO「ハァハァ……死ねぃ承太郎ッ！！」



DIO「ばかな!?　……こ……このDIOが……このDIOがァァァァァァァ！！」
承太郎「敗因はたったひとつ、シンプルな答えだ……。てめーは俺を怒らせた」



その後、承太郎はジョセフの体内にDIOの血を輸血してよみがえらせた。
承太郎「これで貸しは返してもらったぜDIO！」

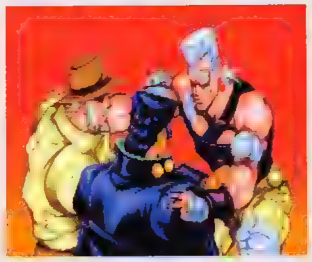


承太郎はDIOの肉体を太陽の光にあてて灰にした……。
承太郎「これで終わったな……」

ジョセフ「ああ……彼らのおかげだ……彼らのおかげでわしらは生きとるんじゃ」
「花京院！　アヴドゥル！　イギー！　終わったよ……」



承太郎、ジョセフはホリィの待つ日本へ帰るため空港にいた。
ジョセフ「さびしくなるな」
ポルナレフ「なにかあったら呼んでください、すっとんでかけつけますよ」
ジョセフ「つらいことがたくさんあったが楽しかった……。心からそう思う」

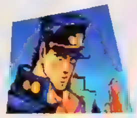




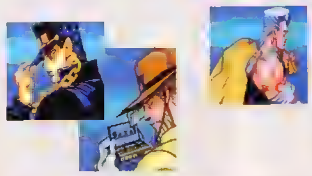
ポルナレフ「それじゃあな！　しみったれたじいさん！　そしてそのけちな孫よ。オレのこと忘れるなよ」



ジョセフ「また会おうッ！　わしのことが嫌いじゃなけりゃな！　……マヌケ面ァ！」



承太郎「忘れたくてもそんなキャラクターしてねぇぜ……てめーはよ……。元気でな」

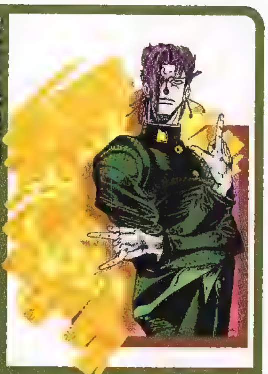






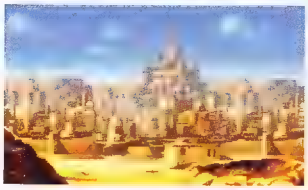
ホリィ「はッ……！　2人が帰ってくるのよ！！　パパと承太郎よッ！　2人が帰ってくるわッ！」

花京院典明

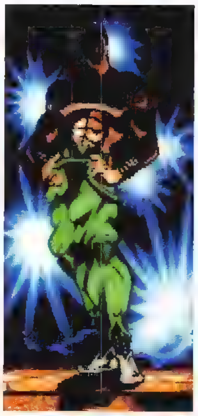


画面内に攻撃を設置できる"法皇の結界"、空中ダッシュ、急降下攻撃などを駆使すれば、闘いを有利に進められる。

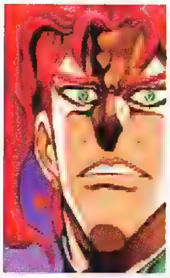
オープニング



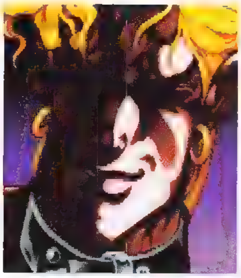
花京院「それはかつて、エジプト・ナイルを旅行していたときのことだった……。その男、DIOはこう言って来た……」



DIO「君はフツウの人間にはない特別な能力を持っているそうだね。その能力を私のために使わないか？」



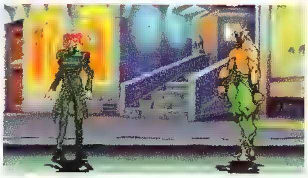
花京院「僕がヤツを本当に恐ろしいと思ったのはその時だった……」



DIO「そんなに恐がらなくてもいいじゃないか、安心しろよ花京院。友達になろう……」

第1話 DIOの呪縛

●対戦前（vs 邪悪の化身ディオ！！）



DIO「ひとつ君の力を私に見せてくれるとうれしいのだが」
花京院「な、何？」
DIO「どれ……手合わせ願おうか！」

●対戦後（vs 邪悪の化身ディオ！！）



DIO「さすが私の見こんだ男だ、その力ますます私のために使ってもらいたい」
花京院「なに？ ためしていたのか!? 僕を！」
DIO「私のしもべとなり、承太郎を始末してくれるな……花京院」





花京院「うわぁぁぁッ！ ……………DIO……
……様……………、………忠誠を………誓い
……………ます」

第2話 裁くのは誰だ!?

●対戦前（vs 承太郎）



承太郎「こ、これは!? てめーのしわざか？」



花京院「空条承太郎……きさまを殺す！」

●対戦後（vs 承太郎）



花京院「負けたほうが悪なのだ」



承太郎「なにッ!? じゃあ、やっぱりてめーのことじゃねえか！！」



承太郎「オラオラ、さばくのは俺の「スタンド」だ！！ オラオラオラララ（バキボキバキ）オラララララオラ（ドコドコドド）」



承太郎「動くなよ、花京院。てめーの肉の芽をぬいてやるぜ」
花京院「……………………………」
承太郎「うおぉぉぉぉぉぉぉぉッ！！」

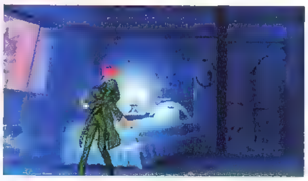


花京院「……………なぜ、僕を助けた……？」
承太郎「さあな……」

承太郎のAパートと同じ途中デモが流れる

第3話 恨みのキズを持つ男

●対戦前（vs デーボ）



花京院「ポルナレフの部屋で大きな物音がしたッ！ ジョースターさんに知らせなければ！」
デーボ「うけけけけけけッ！」
花京院「て、敵かッ！ お前だな、ポルナレフを襲ったのはッ！」

●対戦後（vs デーボ）

花京院「ホテルにまで刺客が襲ってくるとは……」

第4話 砂漠を走る刺客の水！

●対戦前（vs ンドゥール）

承太郎のBパートと同じ途中デモが流れる

●対戦後（vs ンドゥール）

花京院「音に反応して闘うスタンド……手強い相手だった」

第5話 恐怖の女教皇

●対戦前（vs ミドラー）



ポルナレフ「遅ぇーなー、花京院のやつ」
承太郎「……………………………」
ミドラー「……と言うことは花京院は今1人でいるな、チャンス」



ミドラー「見つけたよ花京院！ 私のスタンドですりつぶしてやる！」
花京院「なに！ この女も敵か！」

●対戦後（vs ミドラー）

ジョセフ「大丈夫か、花京院」
花京院「大丈夫です、ジョースターさん」

第6話 恐ろしき影

●対戦前（vs アレッシー）



アレッシー「次は誰を……」



花京院「ポルナレフ！ どうした!?」
アレッシー「（う……やばい、花京院だ！）こ、この方が倒れていたもので……」
花京院「貴様……あやしいぞ！ 敵かッ！」
アレッシー「くそ！ どんな卑怯な手を使ってでも勝つ！」

●対戦後（vs アレッシー）

花京院「ポルナレフ、大丈夫か？」
ポルナレフ「あぁ、突然襲われたんだ。サンキュー花京院」

承太郎のCパートと同じ途中デモが流れる

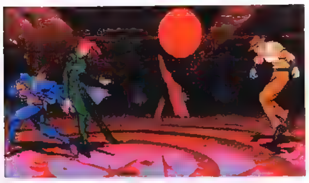
第7話 亜空の瘴気ヴァニラ・アイス

●対戦前（vs ヴァニラ・アイス）



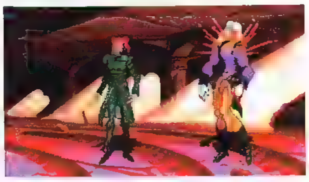
ジョセフ達はふた手に分かれ館内に侵入した。
ジョセフ「何だこの破壊のあとは」

花京院「奥へと続いていますよ」
ジョセフ「まちがいなくアヴドゥル達が敵と遭遇したあとだ！」



花京院「あぶないッ！！」
ヴァニラ・アイス「やつらはもういない……そして次はお前達だ……」
花京院「何だ、このスタンドは！」
ヴァニラ・アイス「死ね……花京院！！」

●対戦後（vs ヴァニラ・アイス）



ヴァニラ・アイス「……………………………ッ」
花京院「こ、こいつ……」



ヴァニラ・アイス「ぐあああぁ……キサマなんぞにー！！」
ジョセフ「花京院！　大丈夫か？」



ポルナレフ「こんなヤツがいたぜ！」
花京院「ポルナレフ、無事だったのか」
ジョセフ「アヴドゥルとイギーはどうした？」
ポルナレフ「す、すまねぇ……俺を助けるために……」
ジョセフ「そうか……」

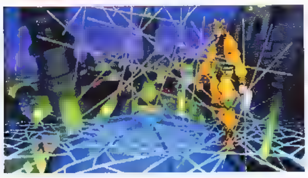


承太郎「おい！　DIOのところまで案内してもらうぜ！」
ヌケサク「ヒ、ヒィ」

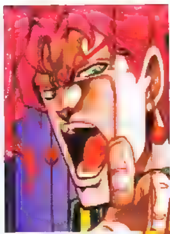
承太郎のDパートと同じ途中デモが流れる

最終話　DIOの世界

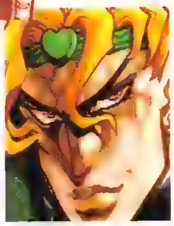
●対戦前（vs DIO）



DIO「ヌゥ！　これは……花京院のハイエロファント！！」



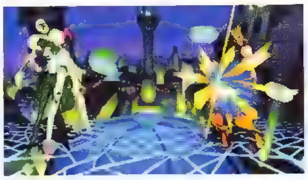
花京院「くらえッ！DIOッ！　ハイエロファントの結界をッ！！」



DIO「マヌケが……知るがいい、我がワールドの真の能力を！！」

エンディング

花京院「DIO！　僕は2度と負けない！」
DIO「ハァ……ハァ……死ね、花京院！！」



花京院「恐ろしいヤツだった……DIO……つ、ついに倒したぞ……。うッ……」

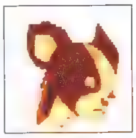
☆

DIOを倒した花京院は日本へむかう飛行機にいた……。
花京院「……うッ！」

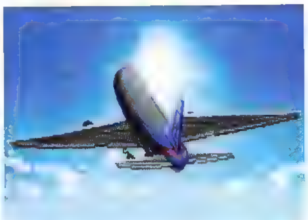


承太郎「どうした？　花京院、まさか!?　ケガを……」
花京院「い、いや……だいじょうぶだ……」





花京院「ア……アヴドゥルさん……イギー……安らかに……ねむってください……。すべて……すべて終わりましたから……（ど……どうやら僕も……そちらへ行かなければならないようです……）。…………」



承太郎「だいじょうぶか？　花京院。そろそろ日本につくぜ。……ッ!?　か、花京院！……花京院ッ！！」

モハメド・アヴドゥル



基本技が使いやすく、全体的にバランスが良い。スタンドモード時のしゃがみ強攻撃は強力な対空技となる。

オープニング



アヴドゥル「3年前に知り合ったジョースターさんの孫に何か悪いことがおこったと聞いて、ジョースターさんとともに日本へ来たのだが……」
ジョセフ「ホリィ、承太郎のことじゃが、たしかに悪霊といったのか」
ホリィ「そうよ、得体のしれない悪霊にとりつかれたって……」
ジョセフ「よし、承太郎に会いに行こう。おい、アヴドゥル」
アヴドゥル「では、いそぎましょう……」

第1話　悪くのは誰だ!?

●対戦前（vs 承太郎）



ジョセフ「承太郎！　出ろ！　わしと帰るぞッ」
承太郎「消えな、およびじゃあないぜ」
ジョセフ「そうか…………君の出番だ、アヴドゥル」
アヴドゥル「ジョースターさん、少々手荒くなりますが……」
ジョセフ「かまわんよ……」



承太郎「てめー……」

●対戦後（vs 承太郎）

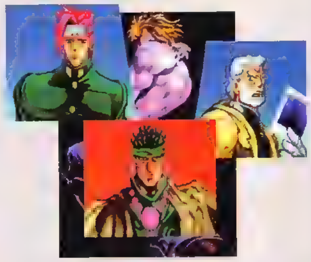


アヴドゥル「彼を牢屋から出しました」
承太郎「……してやられたというわけか？」
ジョセフ「悪霊の正体は生命エネルギーの作り出すヴィジョン『スタンド』なのじゃ」



アヴドゥル「DIOの存在がその原因！」
ジョセフ「そして我々はその男と闘わなければならない宿命にある！」

承太郎のAパートと同じ途中デモが流れる。ただし、Aパートの2枚目の写真が下のものになる



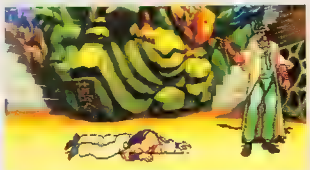
第2話　誇り高き騎士

●対戦前（vs ポルナレフ）



ポルナレフ「来な！　1人ずつぶった斬ってやるぜ」
アヴドゥル「承太郎、手を出さなくていいぞ。この場所なら思う存分やれる」
承太郎「アヴドゥル……」
ポルナレフ「キサマは自身の……スタンド能力で滅びるだろう」

●対戦後（vs ポルナレフ）



アヴドゥル「予言で私と闘おうなどとは10年早いんじゃあないかな」
ポルナレフ「うぬぼれていた、負けるはずないと……当然の報いだ……」
アヴドゥル「このまま死なすのは惜しい男だ……DIOの呪縛から解いてやる」



承太郎「動くんじゃねえぜ……」
ポルナレフ「うぅ……オレは妹を殺した男を追っている……。DIOがそいつを知っているのなら……オレもあんた達についていくぜ」
こうしてポルナレフはジョースター達の旅に加わることになった。

第3話 恨みのキズを持つ男

●対戦前（vs デーボ）



デーボ「うけけけけけけッ！」
アヴドゥル「貴様！ 確か1度だけ見たことが……。その顔のキズは……殺し屋デーボ！」

●対戦後（vs デーボ）

アヴドゥル「DIOめ、いったい何人の暗殺者を雇っているのだ……」

第4話 砂漠を走る刺客の水！

●対戦前（vs ンドゥール）

承太郎のBパートと同じ途中デモが流れる

●対戦後（vs ンドゥール）

アヴドゥル「水のスタンド使いといえど『マジシャンズ・レッド』の敵ではない！」

第5話 恐怖の女教皇

●対戦前（vs ミドラー）



ミドラー「………………………………」
アヴドゥル「あの女……あやしいぞ」



アヴドゥル「やはり……新手のスタンド使いか！」

●対戦後（vs ミドラー）

アヴドゥル「女とはいえ油断できんな……」

第6話 心を奪う美しき名刀

●対戦前（vs チャカ）



チャカ「モハメド・アヴドゥルだな？ お前の命をいただく」
アヴドゥル「我がスタンド『マジシャンズ・レッド』の炎で焼ききってくれる」

●対戦後（vs チャカ）

アヴドゥル「刀がスタンドの敵とは、私でさえ知らない敵がいったい何人いるのだ？」

承太郎のCパートと同じ途中デモが流れる

第7話 亜空の瘴気ヴァニラ・アイス

●対戦前（vs ヴァニラ・アイス）





アヴドゥル「!? ポルナレフ、イギーッ！ あぶない！！」

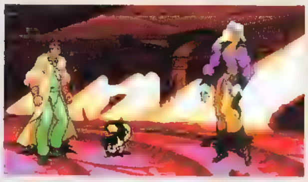


ヴァニラ・アイス「おしかった、こんどこそお前達を暗黒空間にフッ飛ばしてやる……」
アヴドゥル「なんだこいつはッ！ いきなりあらわれた！！」

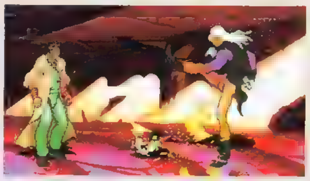
●対戦後（vs ヴァニラ・アイス）



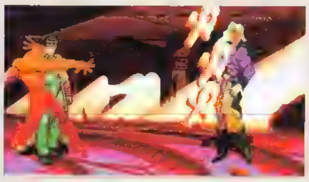
アヴドゥル「まだどこに敵が隠れているかわからん……」
ヴァニラ・アイス「…………………………………ッ」



イギー「ガァァァー！！」



アヴドゥル「!? イギィィィィッ！！」
イギー死亡
ヴァニラ・アイス「貴様なぁんぞにィィー」
アヴドゥル「吸血鬼だったとはな……」



アヴドゥル「くらえ！！」
ヴァニラ・アイス「ぐぁぁぁぁぁ……」
ポルナレフ「やったぜアヴドゥル。イギーのかたきはとれたな……」



ジョセフ「アヴドゥル！ ポルナレフ！ 大丈夫か？ イギーはどうした？」
ポルナレフ「俺達をまもるために……」
ジョセフ「そうか……」
承太郎「こんなやつがいたぜっ！」



承太郎「おい！ DIOのところまで案内してもらうぜ！」
ヌケサク「ヒ、ヒィ」

承太郎のDパートと同じ途中デモが流れる。ただし、Dパートの2枚目の写真が下のものになる



最終話 DIOの世界

●対戦前（vs DIO）



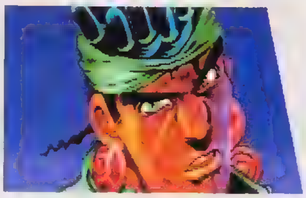
アヴドゥル「DIO！」
DIO「フン、アヴドゥル、お前に私が倒せるのか？」
アヴドゥル「私はお前を倒すためにこの旅をしてきたのだ！」
DIO「よかろう、やってみろ！」

エンディング

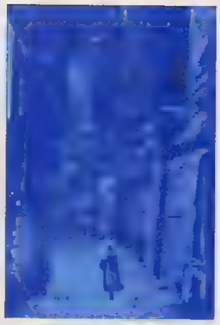
アヴドゥル「終わりだ！ DIO！」
DIO「ハァ……ハァ……死ね、アヴドゥル！！」



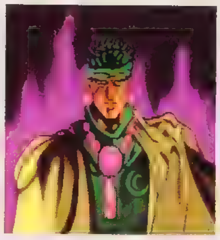
DIO「ば、ばかなッ！！ こッこのDIOが……」



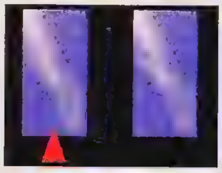
アヴドゥル「終わった……やっと！」



DIOを倒したアヴドゥルは彼の占いの店があるハンハリーリにもどっていた……。



アヴドゥル「このスークもひさしぶりだな。また占いができるとはな……。さっそく占ってみる……か……」



アヴドゥル「さて、右か左か……」

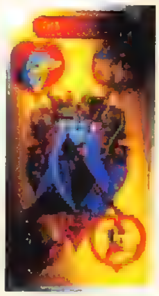
ここでプレイヤーが選択したカードによって、以降のエンディングが変わる

《マジシャンのカードだった場合》



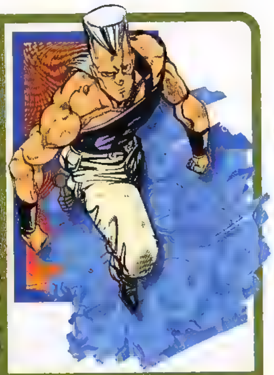
アヴドゥル「よし、明日から店を開けるとするか！」

《ワールドのカードだった場合》



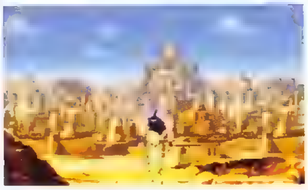
アヴドゥル「ザ・ワールドッ！！ ま、まさか……そんな……」
うしろに立つ男「……フフ……アヴドゥルよ……また会ったなァ」
アヴドゥル「ッ!?」

ジャン・ピエール・ポルナレフ

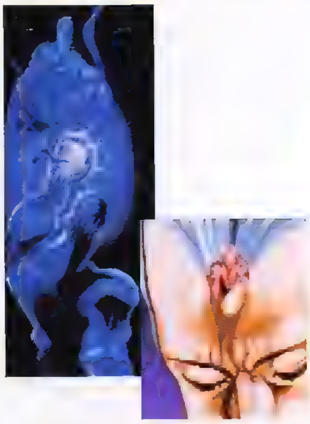


スタンドと本体による連係攻撃を得意とする。ガード方向の異なる攻撃で同時に攻めることも可能。

オープニング



1年前、ポルナレフはDIOと出会っていた……。



DIO「私は君のような能力を持つ者を探し、研究している……。力を貸そうじゃないか……君の妹を殺した男を探してやろう」
そのとき、ポルナレフの脳に埋め込まれた「肉の芽」は彼をDIOのあやつり人形と変えた。



DIO「ジョースター達を始末してほしいのだが……ポルナレフ」



ポルナレフ「わかった……、それが正しい事と信じるぜ」
そしてポルナレフは香港で彼らと出会う……。

第1話 炎の魔術師

●対戦前（vs アヴドゥル）



ポルナレフ「来な！　1人ずつぶった斬ってやるぜ」
アヴドゥル「承太郎、手を出さなくていいぞ。この場所なら思う存分やれる」
承太郎「アヴドゥル……」
ポルナレフ「キサマは自身の……スタンド能力で滅びるだろう」

●対戦後（vs アヴドゥル）



ポルナレフ「ノンノンノン！　無理といったろう。私のスタンドには君の技は通じない」
アヴドゥル「……………………………相当うぬぼれがすぎないか？」



アヴドゥル「マジシャンズ・レッッッッド！！！予言で私と闘おうなどとは10年早いんじゃあないかな」
ポルナレフ「うぬぼれていた、負けるはずないと……当然の報いだ……」
アヴドゥル「このまま死なすのは惜しい男だ……DIOの呪縛から解いてやる」



承太郎「動くんじゃねぇぜ……」
ポルナレフ「うぅ……、オレは妹を殺した男を追っている……。DIOがそいつを知っているのなら……オレもあんた達についていくぜ」
こうしてポルナレフはジョースター達の旅に加わることになった。

第2話 恨みのキズを持つ男

●対戦前（vs デーボ）

ポルナレフ「しかし………俺に休む暇もくれないと言うわけか……。出てこい！」



ポルナレフ「なかなかするどい殺気を出しているな。ひとつ名乗っときな！」
デーボ「俺の名は呪いのデーボ……なぜいることが分かった？」
ポルナレフ「てめー頭脳がマヌケか？　冷蔵庫の中身が出しっぱなしだぜ」
デーボ「お前を呪い殺す！」



ポルナレフ「シルバーチャリオッツ！」
デーボ「エボニーデビル！」
ポルナレフ「あっけねぇヤツだぜ！」
デーボ「ゲヘヘヘヘヘッ！　よくもやったなー！お前を呪ってやるッ！」

●対戦後（vs デーボ）

ポルナレフ「このド低ゾク野郎が！」

第3話 砂漠を走る刺客の水！

●対戦前（vs ンドゥール）

承太郎のBパートと同じ途中デモが流れる

●対戦後（vs ンドゥール）

ポルナレフ「恐ろしい敵だったぜ」

第4話 恐怖の女教皇

●対戦前（vs ミドラー）

ミドラー「助けて下さい！」
ポルナレフ「どうした！　もう大丈夫だぜ（おッ、もしかして新しい恋のはじまりか！）」
ミドラー「変な怪物が襲ってくるの！（ヘッ、だまされてるな！）」
ポルナレフ「なんだって、どこだ！（よーし、カッコいいとこ見せちゃうよ！）」
ミドラー「あれよ！（クックック……）」



ポルナレフ「なに、スタンドか！　……ん!?スタンドが見えると言うことは……ゲエエー！　お前がスタンド使い！　つまり敵か！！」
ミドラー「バカだねー！」

●対戦後（vs ミドラー）

ポルナレフ「ひでぇ女だぜ！」

第5話 心を奪う美しき名刀

●対戦前（vs チャカ）

ポルナレフ「ずいぶん肝っ玉がでかいじゃあねーか……。おめーのように本体を見せて闘いを挑んでくる敵は……名のりな！」
チャカ「名はチャカ、アヌビスのスタンド使い、お前の命もらいうける」
ポルナレフ「ますます男っぽい敵だね～、来なッ！」

●対戦後（vs チャカ）

ポルナレフ「ま、死んじゃいないが、このキズなら再起不能だな」

第6話 恐ろしき影

●対戦前（vs アレッシー）





アレッシー「えーと、小銭を落として……」
ポルナレフ「おい！　なに尾行してんだよ。てめー、殺気があるな……」
アレッシー「な、なんのことだか、殺気だなんて」
ポルナレフ「それじゃあ、スタンド使いかどうか確かめてやるぜ」
アレッシー「く、くそッ！」

●対戦後（vs アレッシー）



ポルナレフ「なまぬるいぜ、いくぜダメ押し」

承太郎のCパートと同じ途中デモが流れる

第7話 亜空の瘴気ヴァニラ・アイス

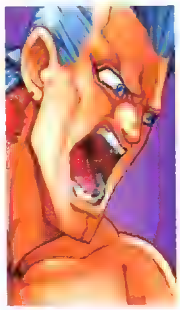
●対戦前（vs ヴァニラ・アイス）



アヴドゥル「!?　ポルナレフ、イギーッ！　あぶない！！」



ポルナレフ「な、なんだこの腕は……、アヴドゥル……、アヴドゥルゥゥゥーッ！！」
ヴァニラ・アイス「アヴドゥルはこなみじんになって死んだ」

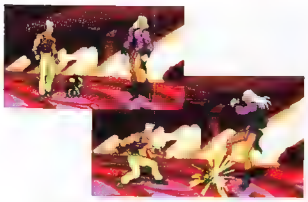


ポルナレフ「うそだ……アヴドゥルを殺したなどと……ウソをつくなあああああああーッ！！」

●対戦後（vs ヴァニラ・アイス）



ヴァニラ・アイス「………………………………ッ」



イギー「ガァァァー!!」
ポルナレフ「イギーッ!!　……カッコつけやがって」
イギー「(ニヤリ)」
──イギー死亡
ポルナレフ「イギーィィィィッー!!」
ヴァニラ・アイス「…………………………………ウウッ」
ポルナレフ「やはりな……てめーすでに吸血鬼になっていた」
ヴァニラ・アイス「貴様なぁんぞにィィー」
ポルナレフ「地獄でやってろ」
ヴァニラ・アイス「ぐぁぁぁぁぁ……」



ポルナレフ「ア……ヴドゥル!　イ……イギー!　……ま、まぼろしだったのか」

☆

ジョセフ「ポルナレフ!　大丈夫か?　この上の階にDIOが……」
ポルナレフ「ジョースターさん……」
ジョセフ「アヴドゥルとイギーはどうした?」
ポルナレフ「す、すまねぇ……俺を助けるために……」
ジョセフ「そうか……」
承太郎「こんなやつがいたぜっ!　おい!　DIOのところまで案内してもらうぜ!」
ヌケサク「ヒ、ヒィ」

承太郎のDパートと同じ途中デモが流れる

最終話 DIOの世界

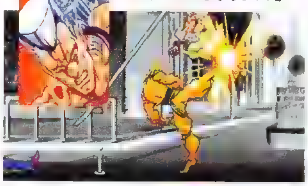
●対戦前(vs DIO)



承太郎「うぅ……………………………」
DIO「ポルナレフはどこぞに潜んでいるな……。フン、どうでもいいがな。承太郎に完全なるとどめを刺すとするか」



ポルナレフ「くたばりやがれッ、DIOォォォッ!!」



DIO「フンッ、このDIOを暗殺することはできん」
ポルナレフ「こ、こんな……バカな……」
DIO「フン、まぁいい。花京院とジョセフは始末した……」
ポルナレフ「!?」
DIO「承太郎の前にお前を殺すとしよう。さよならだ、ポルナレフ」

エンディング



ポルナレフ「今、恐怖はこれっぽっちも感じない、仲間の死がお前へのおそれをふき飛ばした」
DIO「ハァ……ハァ……最後だ、ポルナレフ!!」



DIO「ばかな!?　……こ……このDIOが……このDIOがァァァァァァァァァ!!」
ポルナレフ「あとは閻魔様にまかせたぜ」

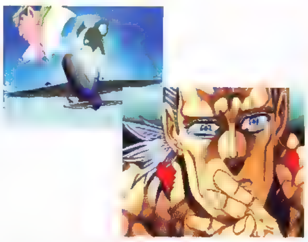


ポルナレフ「何かあったら呼んでください、世界中どこでもすっとんでかけつけますよ」
ジョセフ「さびしくなるな」
承太郎「…………………………」
ポルナレフ「つらいことがたくさんあったが……みんながいたからこの旅は楽しかった」



ポルナレフ「それじゃあな!　しみったれたじいさん!　そしてそのけちな孫よ。オレのこと忘れるなよ」
ジョセフ「また会おうッ!　わしのことが嫌いじゃなけりゃな!　……マヌケ面ァ!」
承太郎「忘れたくてもそんなキャラクターしてねぇぜ……てめーはよ……。元気でな」





ポルナレフ「おれっていつもそうだ……。いなくなってからはじめてわかるんだ。アヴドゥル……イギー……」

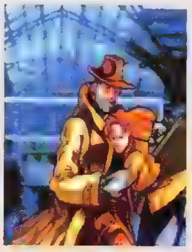
ジョセフ・ジョースター



本体と一体型のスタンドを持つ。スタンドモード時のジャンプ強攻撃は非常に強力で、攻めの起点となる。

オープニング

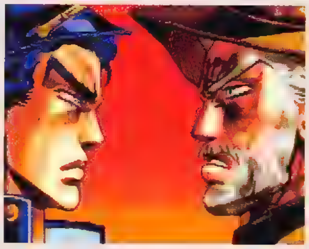
ジョセフ・ジョースターは自分の孫、承太郎に何かがおこったと聞いてニューヨークから日本にやって来た……。



ホリィ「よく来てくれたわ!」
ジョセフ「ホリィ、承太郎のことじゃが、たしかに悪霊と言ったのか……」
ホリィ「そうよ、悪霊にとりつかれたって……。それで自分から牢屋に入ってしまって……」
ジョセフ「よし、まず会いたい。我が孫、承太郎に……」
ジョセフ達は留置所へ向かった。

第1話 裁くのは誰だ!?

●対戦前(vs 承太郎)



ジョセフ「承太郎!　出ろ!　わしと帰るぞッ」
承太郎「消えな、およびじゃあないぜ」
ジョセフ「ひとすじなわではいかんようじゃな……。アヴドゥル……すまんが少し下がっていてくれ」
アヴドゥル「ジョースターさん……。わかりました……、手かげんをしないことです」
ジョセフ「わかっとるよ……。承太郎、今教えてやる、その悪霊の正体をッ!」



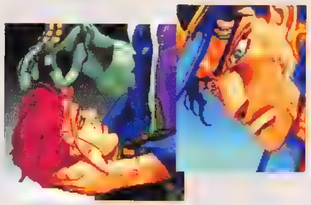


承太郎「てめー……」

●対戦後(vs 承太郎)



ジョセフ「やっと、牢屋から出たな」
承太郎「……してやられたというわけか?」
アヴドゥル「DIOの存在がその原因!」
ジョセフ「そして我々はその男と闘わなければならない宿命にある!」



ある日、承太郎をおそった花京院。彼もまたDIOにあやつられていた一人だった……。



肉の芽を抜かれて助けられた花京院はジョセフ達の仲間に入った。
花京院「僕も一緒だ」

第2話 恨みのキズを持つ男

●対戦前(vs デーボ)



デーボ「クソジジィ、じっくりと呪い殺してやるぜ!」
ジョセフ「戦いにおける年季の違いを見せてやる!」

第3話 砂漠を走る刺客の水!

●対戦前(vs ンドゥール)

承太郎のBパートと同じ途中デモが流れる

●対戦後(vs ンドゥール)
ジョセフ「貴様の負けじゃ」

第4話 恐怖の女教師

●対戦前(vs ミドラー)



ポルナレフ「カイロまではあとどれくらいなんだ」
ジョセフ「あと3~4日もあればカイロじゃ。ここからはドコに敵がいてもおかしくない。気をつけねばならん!」
ミドラー「ハハハハハハ!　とろいヤツらよのーッ!」







ジョセフ「新手のスタンド使いか！」
ミドラー「死んでもらうよ」
ジョセフ「かえりうちにしてくれる！」

第5話 恐ろしき影

●対戦前（vs アレッシー）



アレッシー「あれ？　やられてんじゃん、ミドラーのヤツ」
ジョセフ「ん？　貴様……この女の仲間だな！」



アレッシー「し、しまった！　ばれた！！」

第6話 心を奪う美しき名刀



●対戦前（vs チャカ）

チャカ「ジョセフ・ジョースター、貴様を倒せばDIO様もお喜びになる」
ジョセフ「戦いにおける年季の違いを見せてやる！」

●対戦後（vs チャカ）

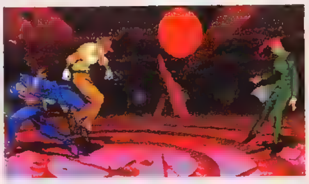
承太郎のCパートと同じ途中デモが流れる

第7話 亜空の瘴気ヴァニラ・アイス

●対戦前（vs ヴァニラ・アイス）



ジョセフ達はふた手に分かれ館内に侵入した。
ジョセフ「何だこの破壊のあとは」
花京院「奥へと続いていますよ」
ジョセフ「まちがいなくアヴドゥル達が敵と遭遇したあとだ！」



ジョセフ「あぶないッ！！」



ヴァニラ・アイス「やつらはもういない……そして次はお前達だ……」
ジョセフ「なんじゃと！　どう言うことだ！」
ヴァニラ・アイス「死ねぃッ……ジョセフ！！」

●対戦後（vs ヴァニラ・アイス）



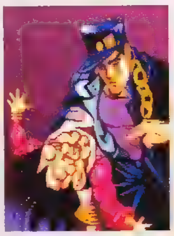
ヴァニラ・アイス「…………………………………キサマ……ッ、キサマなぁんぞにィィー」
ジョセフ「何じゃと！　まだ生きておった！……吸血鬼か!?」



ジョセフ「くらえッ！　太陽のエネルギー（波紋）ッ！」
ヴァニラ・アイス「うぐぁぁぁぁぁーッ！！！」
花京院「やりましたね！　ジョースターさん」



ジョセフ「ポルナレフ！　大丈夫か？　アヴドゥルとイギーはどうした？」
ポルナレフ「俺達をまもるために……」
ジョセフ「そ……そうじゃったか」
花京院「…………………………………」

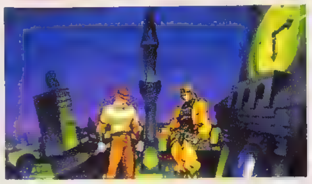


承太郎「こんなやつがいたぜっ！　おい！　DIOのところまで案内してもらうぜ！」
ヌケサク「ヒ、ヒィ」

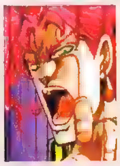
承太郎のDパートと同じ途中デモが流れる

最終話 DIOの世界

●対戦前（vs DIO）



DIO「逃がさんぞッ！！　ん!?　あれは花京院か？」



花京院「くらえッ！　DIOッ、エメラルドスプラッシュをーッ！！」

DIO「まぬけが……知るがいい！」



DIO「ザ・ワールド！！」



ジョセフ「え!?　ばかなッ、花京院！！」
DIO「ジョセフ、次はお前だ」
ジョセフ「ディオオオオオオッ！」



花京院「せい……いっぱいの……メッセージです……」
ジョセフ「花京……院」
DIO「フン」

●1本獲得後（vs DIO）



ジョセフ「わ、わかったぞ花京院！　お前の命をふりしぼったメッセージが！　DIOのワールドの正体は、時を止める能力だったのかッ」
DIO「だからどうしたと言うのだ？　貴様に何が出来るというのだ！」

エンディング

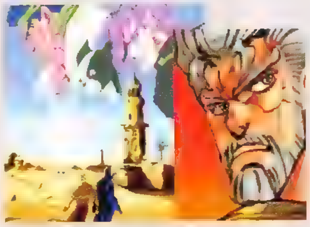


ジョセフ「終わりだ！　DIO！」
DIO「ハーハー……この老いぼれがッ！」

ジョセフ「お前はこの次に『このDIOが負けるはずはない』という！」
DIO「このDIOが負けるはずはない……ハッ!?」



ジョセフ「くらえ、オーバードライブ！！」
DIO「ば……ばかなッ！　こ……このDIOが！！　このDIOがァァァー！！！」
ジョセフ「花京院、アヴドゥル、イギー……かたきはとったぞ……」



ジョセフはDIOの肉体を太陽の光に当てて灰にした。
承太郎「これで終わったな……」
ジョセフ「ああ……彼らのおかげだ……彼らのおかげでわしらは生きとるんじゃ」
「花京院！　アヴドゥル！　イギー！　終わったよ……」



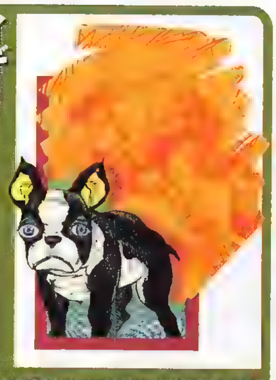
承太郎、ジョセフはホリィの待つ日本へ帰るため空港にいた。
ジョセフ「さびしくなるな」
ポルナレフ「なにかあったら呼んでください、すっとんでかけつけますよ」
ジョセフ「つらいことがたくさんあったが楽しかった……。心からそう思う」



ポルナレフ「それじゃあな！　しみったれたじいさん！　そしてそのけちな孫よ。オレのこと忘れるなよ」
ジョセフ「また会おうッ！　わしのことが嫌いじゃなけりゃな！　……マヌケ面ァ！」
承太郎「忘れたくてもそんなキャラクターしてねぇぜ……てめーはよ……。元気でな」



イギー



本体は食らい判定が非常に小さい。スタンドモード時は空中浮遊からの攻撃で、相手を寄せつけずに闘うこともできる。

オープニング



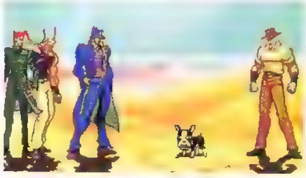
ニューヨークの犬狩りにもつかまらなかったイギーをある日アヴドゥルが見つけた。



アヴドゥル「こいつがスタンドを使うという犬か……ひょっとしたら強力な助っ人になるかも……」
アヴドゥルはやっとの事でイギーをつかまえた……。そしてDIOを倒すための旅をしていた承太郎達と、イギーは合流することになった……。

第1話 誇り高き騎士

●対戦前（vs ポルナレフ）



承太郎「あれが……新しい仲間か？」
花京院「まさか……？」
ポルナレフ「おいおい！　こんな犬が仲間だってぇ!?」
アヴドゥル「近づくなッ！　お前には勝てん」



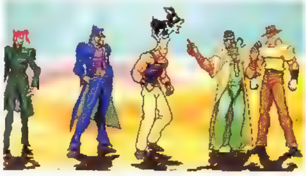
ポルナレフ「おおおおおおあああああああああ、この野郎ッ！　こらしめてやるッ！」

第2話 炎の魔術師

●対戦前（vs アヴドゥル）
ポルナレフ「チクショー……」



ポルナレフ「おわっ、ひっひーっ、おい！　助けて、この犬どけてくれーっ」
承太郎「砂のスタンドか、シンプルなヤツほど強い。俺にも殴れるかどうか……」
アヴドゥル「どれ、ポルナレフを助けてやるか……」

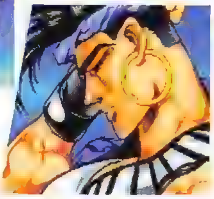


アヴドゥル「イギーはコーヒー味のチューインガムに目がなくてな……」
イギー「ワンワンワン！」
アヴドゥル「あっ！　しまった、箱をとられてしまった！　……こいつにはしつけが必要だな……」

●対戦後（vs アヴドゥル）
アヴドゥル「誰にも心をゆるさない……。こんなヤツ……しつけようがない……」



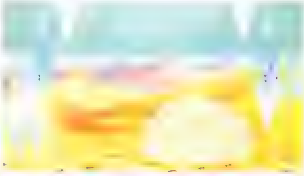
イギー「……クン！　クン！」



ンドゥール「ジョースター達がいるな……聞こえる聞こえる……」

第3話 砂漠を走る刺客の水！

●対戦前（vs ンドゥール）
承太郎「やれやれ……」



ジョセフ「あぶない！！」



ンドゥール「フフ……どうやらこのンドゥールがこの場所からスタンド攻撃していることに気づいたか……」

●対戦後（vs ンドゥール）
イギー「アウオオオオ」（トラブルはごめんだぜ……アバヨ！）

第4話 恐怖の女教皇

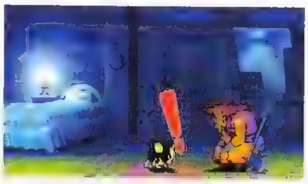
●対戦前（vs ミドラー）
ミドラー「こんなクソ犬ッ、串刺しにしてやるわ！」
イギー「フーッ！」（かかってきな！）

第5話 心を奪う美しき名刀

●対戦前（vs チャカ）
チャカ「こんな犬ごときがDIO様にたてつくのか！」
イギー「ガルルルルルッ！」

第6話 恐ろしき影

●対戦前（vs アレッシー）
アレッシー「承太郎はドコの部屋だ？」



イギー「アギ!?」（だれだこいつ!?）
アレッシー「何だこの犬ッ!?　そういやこいつもヤツらの仲間だったな。オットォアアアア！　逃がさねえぜぇー」

●対戦後（vs アレッシー）

承太郎のCパートと同じ途中デモが流れる

第7話 亜空の瘴気ヴァニラ・アイス

●対戦前（vs ヴァニラ・アイス）





アヴドゥル「!?　ポルナレフ、イギーッ！　あぶない！！」
ヴァニラ・アイス「アヴドゥルはこなみじんになって死んだ」
イギー「ハァ……ハァ……ハァ……」
ヴァニラ・アイス「このヴァニラ・アイスの暗黒空間にバラまいてやる」
イギー「ギャウウ！」（やらなきゃやられる！）

●対戦後（vs ヴァニラ・アイス）
ヴァニラ・アイス「…………………………………ッ」



イギー「ギャウウ！」（地獄でやってろ！）
ヴァニラ・アイス「ぐぁぁぁぁ……キサマなんぞにーー！！」
イギー「ハーハー……」
ポルナレフ「やったな、イギー……。アヴドゥルのかたきはとったぜ……」



承太郎「こんなやつがいたぜっ！」

ポルナレフ「承太郎、無事だったのか」
ジョセフ「アヴドゥルは？」
ポルナレフ「ここまでは来れなかった、俺を助けるために……」
承太郎「おい！　DIOのところまで案内してもらうぜ！」
ヌケサク「ヒ、ヒィ」

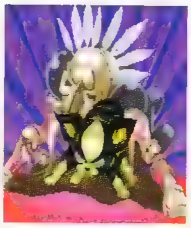
承太郎のDパートと同じ途中デモが流れる

最終話 DIOの世界

●対戦前（vs DIO）



DIO「フン！　ポルナレフか……きさまから始末してやる！」
ポルナレフ「アヴドゥルは俺のために死んだ。今度は逃げねーぜ！　DIO！」
DIO「私に勝てるとでも？　……ん!?」
イギー「ギャウウウウッ！！」（俺が闘うぜ！）



DIO「クソ犬め、お前のようなカスまでが私に……！　きさまから殺す！」

エンディング

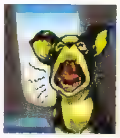
イギー「ガルルルルル！」（こいつ……不死身か！）



DIO「ハァ……ハァ……死ね、クソ犬がッ！！」
イギー「ガァァァァッ！」（くたばりやがれ！）
DIO「ばかな!?　……こ……このDIOが……このDIOがァァァァァァァァァ！！」
イギー「ハァ……ハァ……」
ポルナレフ「イギー……ついにやったな！」

☆

DIOを倒したイギーはスピードワゴン財団のはからいで、ニューヨークに戻った……。



イギー「フワ～……」



ふたたびノラ犬の帝王として……その後、気ままにゼイタクして、いい女と恋をして何のトラブルもない人生をおくっていた……。

か、どうかはわからない。

デーボ



スタンドモード時はかならず遠隔操作となる。本体モード時は、スタンドとのあいだに相手をはさむことで真価を発揮。

オープニング

アメリカインディアンの呪術師というふれ込みの殺し屋……。



「呪いのデーボ」
デーボはDIOに金でやとわれて、承太郎達の命を狙っていた。



デーボ「俺は恨みのパワーでもってスタンドをあやつるッ!」



デーボ「ヤツらめ……呪い殺してやるぜ……」

第1話 誇り高き騎士

●対戦前(vs ポルナレフ)

ポルナレフ「しかし………俺に休む暇もくれないと言うわけか……。出てこい!」



ポルナレフ「なかなかするどい殺気を出しているな。ひとつ名乗っときな!」
デーボ「俺の名は呪いのデーボ……なぜいることが分かった?」
ポルナレフ「てめー頭脳がマヌケか? 冷蔵庫の中身が出しっぱなしだぜ」
デーボ「お前を呪い殺す!」
ポルナレフ「シルバーチャリオッツ!」
デーボ「エボニーデビル!」
ポルナレフ「あっけねぇヤツだぜ!」
デーボ「ゲヘヘヘヘッ! よくもやったなー! お前を呪ってやるッ!」

●対戦後(vs ポルナレフ)



デーボ「まずは1人始末したぜ………。次の部屋だ……」

第2話 戦慄の侵入者

●対戦前(vs 花京院)

花京院「ポルナレフの部屋で大きな物音がした! ジョースターさんに知らせなければ!」



デーボ「うけけけけけけッ!」
花京院「て、敵かッ! お前だな、ポルナレフを襲ったのはッ!」

第3話 炎の魔術師

●対戦前(vs アヴドゥル)



アヴドゥル「何の騒ぎだ!」
デーボ「アヴドゥルのお出ましか……」
アヴドゥル「貴様! 確か1度だけ見たことが……。その顔のキズは……殺し屋デーボ!」

●対戦後(vs アヴドゥル)

デーボ「まだだぁ……まだ呪いたりねぇぇ～ぜ!!」

第4話 戦いの年季!

●対戦前(vs ジョセフ)



デーボ「クソジジィ、じっくりと呪い殺してやるぜ!」
ジョセフ「戦いにおける年季の違いを見せてやる!」

●対戦後(vs ジョセフ)

デーボ「まだだぁ……まだ呪いたりねぇぇ～ぜ!!」

第5話 変幻自在、砂の猛獣!

●対戦前(vs イギー)

デーボ「こんな犬ころが承太郎の仲間か! てめーも恨んでやるッ!」
イギー「ガウッ! ガウッ!!」(やってやるぜ!)

●対戦後(vs イギー)

デーボ「まだだぁ……まだ呪いたりねぇぇ～ぜ!!」

第6話 裁くのは誰だ!?

●対戦前(vs 承太郎)

承太郎「おい、てめー……その殺気……敵か!」

デーボ「オレはデビルのスタンド使い! 名はデーボ」



デーボ「エボニーデビルッ!」
承太郎「オラァッ!」
デーボ「げへへへへ! ついにやったな承太郎! これでたっぷりお前を恨めるというものだぁぁぁ!」
承太郎「なんだと!?」
デーボ「わざとやられたんだよぉ! ヒヒヒ、呪い殺してやる!」

●対戦後(vs 承太郎)



デーボ「ギャハハハハー! あの世へ行きな。恨みはらさでおくべきか、承太郎。承太郎を倒したぜ! これでDIOに賞金がもらえるぜぇ!」



デーボ「ここがDIOの館だな……げへげへへへッ」

第7話 亜空の瘴気ヴァニラ・アイス

●対戦前(vs ヴァニラ・アイス)

デーボ「約束の金を受け取りに来たッ。デーボだ! いねーのかDIO!」



ヴァニラ・アイス「DIO様がやとった殺し屋か」
デーボ「アイスか……DIOに会わせてもらうぜ」
ヴァニラ・アイス「待て、DIO様に会う前に貴様のスタンド能力を聞いておく必要がある」
デーボ「バァカか! スタンド能力を人にバラす事は死を意味するんだぜぇ」
ヴァニラ・アイス「ならば、DIO様に会わせるわけにはいかないなッ!」
デーボ「こうなりゃ、お前もたっぷりと呪ってやるぜぇ!」

●対戦後(vs ヴァニラ・アイス)

ヴァニラ・アイス「………………………ッ!」
デーボ「しつこい野郎だなッ!」
ヴァニラ・アイス「ぐぁぁぁぁ……キサマなんぞにー!!」
デーボ「待ってな、DIOッ!」

最終話 DIOの世界

●対戦前(vs DIO)



デーボ「DIOッ!」
DIO「……承太郎達を倒してくれたそうだな、うれしいぞ……」
デーボ「約束の金をもらいにきたぜぇ!」
DIO「金はいくらでもやる……。それより私の下僕にならないか?」
デーボ「げへへへッ! 笑わせるなッ、俺は最強だぜぇ!? お前が俺の下僕になりなッ! ついでにこの館の財宝は、全て俺がいただくぜぇッ!」
DIO「フン、ならばしょうがない。死ぬしかないな……!」

エンディング



デーボ「DIO、お前もここまでだ!」
DIO「ハーハー……死ねぃ! デーボ」
デーボ「エボニーデビルッ!」
DIO「ばかな!? ……こ……このDIOが……このDIOがァァァァァァァァ!!」
デーボ「見たか、俺の呪いのパワーを」



DIOを倒したことで殺し屋の世界に呪いのデーボの名が知れわたるのに長い時間はかからなかった……。マフィア、軍、政治家……デーボを必要とする者は世界中にいた……。そして世界一の殺し屋、呪いのデーボは裏世界の大ボスとなっていた……。

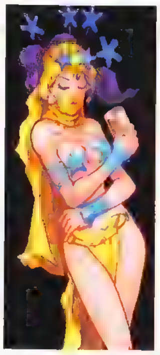


デーボ「俺と出会った人間で生きてるヤツはいない。……次はお前を呪い殺してやろうか……?」



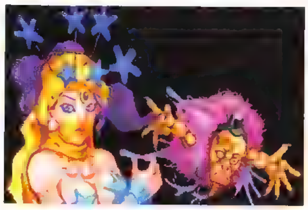
攻撃後のスキが小さいモーターヘッドを使った連係が強力。相手の接近やジャンプに対するケンセイにもなる。

オープニング



鉱物に化けるスタンド『女教皇』をあやつる女、ミドラー。DIOに承太郎達の暗殺を命じられ、海岸で彼らを待ちぶせていた。

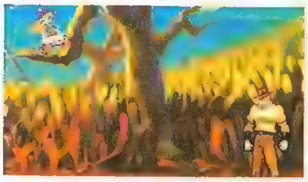
ミドラー「承太郎……お前を私の『女教皇』で消化してやるわ、フフフフ……」



第1話 戦いの年季！

●対戦前（vs ジョセフ）

ポルナレフ「カイロまではあとどれくらいなんだ」
ジョセフ「あと3〜4日もあればカイロじゃ。ここからはドコに敵がいてもおかしくない。気をつけねばならん！」
ミドラー「ハハハハハハ！　とろいヤツらよのーッ！」



ジョセフ「新手のスタンド使いか！」
ミドラー「死んでもらうよ」
ジョセフ「かえりうちにしてくれる！」

●対戦後（vs ジョセフ）

ミドラー「まず1人……仕止めたッ！」

第2話 戦慄の侵入者

●対戦前（vs 花京院）

ポルナレフ「遅えーなー、花京院のやつ」
承太郎「………………………………」
ミドラー「……と言うことは花京院は今1人でいるな、チャンス」



ミドラー「見つけたよ花京院！　私のスタンドですりつぶしてやる！」
花京院「なに！　この女も敵か！」

第3話 炎の魔術師

●対戦前（vs アヴドゥル）

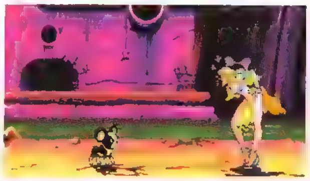
ミドラー「………………………………」
アヴドゥル「あの女……あやしいぞ」



アヴドゥル「やはり……新手のスタンド使いか！」

第4話 変幻自在、砂の猛獣！

●対戦前（vs イギー）



ミドラー「こんなクソ犬ッ、串刺しにしてやるわ！」
イギー「フーッ！」

第5話 誇り高き騎士

●対戦前（vs ポルナレフ）



ミドラー「承太郎はどうしたッ？　まとめて始末してやるよッ！」
ポルナレフ「俺を追ってきたか！　かかったな、今ごろは承太郎がDIOを倒しているぜ！」
ミドラー「こざかしい……貴様らごときがDIO様にかなうと思うのか？」

第6話 輝くのは誰だ!?

●対戦前（vs 承太郎）



ミドラー「承太郎、お前は私の好みのタイプだから心苦しいわね……。私のスタンドで消化しなくちゃならないなんて……」
承太郎「てめーはこの空条承太郎がじきじきにぶっ飛ばすッ！」

●対戦後（vs 承太郎）



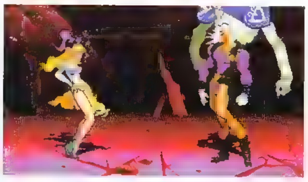
ミドラー「DIO様ッ！　承太郎を殺りました！！」



ミドラー「ここがDIO様の館……」

第7話 亜空の瘴気ヴァニラ・アイス

●対戦前（vs ヴァニラ・アイス）



ヴァニラ・アイス「ミドラーか？」
ミドラー「ヴァニラ・アイスかい？　DIO様はこの上だね？」
ヴァニラ・アイス「承太郎達を倒したそうだな……。しかし……」
ミドラー「!?」
ヴァニラ・アイス「……DIO様はお怒りだ……。承太郎かジョセフの生き血がDIO様には必要だったのだ……」
ミドラー「そんな事聞いてないね！」

●対戦後（vs ヴァニラ・アイス）



ヴァニラ・アイス「…………………ッ！」
ミドラー「しつこい男は好きじゃないわね！」



ヴァニラ・アイス「ぐあぁぁぁ……キサマなんぞにー！！」

最終話 DIOの世界

●対戦前（vs DIO）



ミドラー「DIO……様……」

DIO「……承太郎達を倒してくれたそうだな、うれしいぞ……」
ミドラー「……ですが生き血が……」
DIO「心配するな……」



DIO「貴様の血でじゅうぶんだ、ありがたく思え」

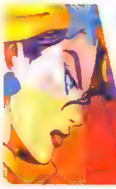
エンディング



ミドラー「……DIO……様？」
DIO「お前はすぐれたスタンド使いだ……私に永遠に仕えないか……」

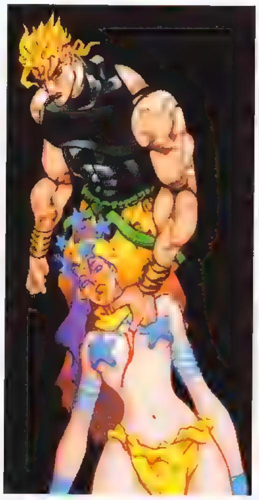
DIO「私にはお前が必要なのだ……」





ミドラー「……はい……」

ズキュズキュウーンッ！



DIO「お前の血がな……（ゴゴゴゴゴ）」



DIO「ミドラーよ、死ぬ必要はない。私の血でよみがえるがいい」

チャカ



機動力が高く、連続技の威力も大きい。スタンドは具現化せず、スタンドモード時は刀をかまえるのみ。

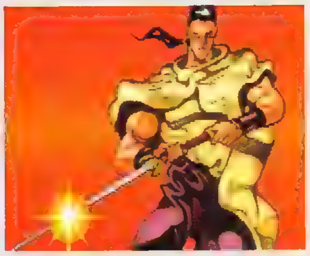
オープニング



アヌビス神の本体は500年前この剣を作った刀鍛冶だった……。そして現在そのスタンドだけが生きている……。つまり本体のいないスタンド……。
アヌビス神「DIO様が博物館の倉庫の暗闇から私をひっぱり出してくれた……。あの方はあまりにも強く、俺にはかなわぬスタンド。だから俺は忠誠を誓った……」



ある日、1人の男がその刀を抜いてしまった……。



アヌビス神「チャカよ、お前は私を抜いた……。お前は私の本体になるのだ……。私を使い、承太郎達を殺すのだ……。お前は達人だ、誰よりも強いッ!」

第1話 誇り高き騎士

●対戦前（vs ポルナレフ）



ポルナレフ「ずいぶん肝っ玉がでかいじゃあねーか……。おめーのように本体を見せて闘いを挑んでくる敵は……名のりな!」

チャカ「名はチャカ、アヌビスのスタンド使い、お前の命もらいうける」
ポルナレフ「ますます男っぽい敵だね～、来な!」

●対戦後（vs ポルナレフ）

チャカ「チャリオッツの動き、パワーはしっかりとり込んだ! 一度闘って勝った相手には、決して負けない!」

第2話 戦慄の侵入者

●対戦前（vs 花京院）



チャカ「貴様が花京院か、死んでもらう!」
花京院「後悔することになるぞ」

第3話 炎の魔術師

●対戦前（vs アヴドゥル）



チャカ「モハメド・アヴドゥルだな? お前の命をいただく」
アヴドゥル「我がスタンド『マジシャンズ・レッド』の炎で焼ききってくれる」

第4話 戦いの年季!

●対戦前（vs ジョセフ）



チャカ「ジョセフ・ジョースター、貴様を倒せばDIO様もお喜びになる」
ジョセフ「戦いにおける年季の違いを見せてやる!」

第5話 変幻自在、砂の猛獣!

●対戦前（vs イギー）



チャカ「こんな犬ごときがDIO様にたてつくのか!」
イギー「ガルルルルルッ!」

第6話 裁くのは誰だ!?

●対戦前（vs 承太郎）



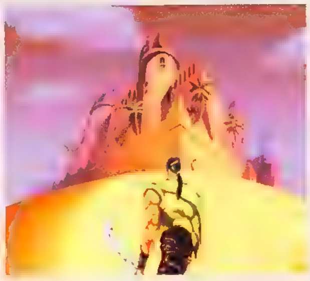
チャカ「貴様が承太郎だな!? まっぷたつにしてやるぜ」
承太郎「野郎……」

●対戦後（vs 承太郎）

チャカ「フフフフフ、俺は絶つ～～～～～対にぃ……負けなぁいッ! ……ん!? ………何か……聞こえる…………」



アヌビス神「お前は達人だ……。お前は誰よりも強い。私を使って殺すのだ……」
チャカ「ッ!? 承太郎もジョセフも死んで当然の野郎さ! 誰でもいいからぶった斬ってやりたくなったぞッ!」



チャカ「…………」

第7話 亜空の瘴気ヴァニラ・アイス

●対戦前（vs ヴァニラ・アイス）



ヴァニラ・アイス「チャカか?」
チャカ「ヴァニラ・アイスか……ヤツらを倒したことは聞いているな」
ヴァニラ・アイス「ああ、承太郎達を倒したそうだな……。だが、どうやら貴様……!」
チャカ「そのとおりさ! まずはお前をぶった斬ってやるぜッ!」

●対戦後（vs ヴァニラ・アイス）

ヴァニラ・アイス「…………………ッ!」
チャカ「ウシャーッ!」
ヴァニラ・アイス「ぐぁぁぁぁ……キサマなんぞにー!!」

最終話 DIOの世界

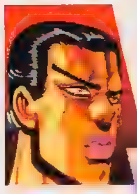
●対戦前（vs DIO）

チャカ「DIOッ!」
DIO「……承太郎達を倒してくれたそうだな、うれしいぞ……」

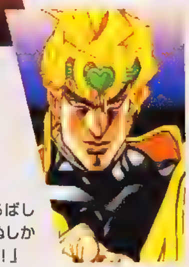




チャカ「!?」
DIO「……貴様……本気で私を斬る気か!?」



チャカ「……ッ!? ……俺は絶つ～～～～～～対にぃ負けなぁいッ!」



DIO「フン、ならばしょうがない。死ぬしかないな、チャカッ!」

エンディング

チャカ「俺は誰よりも強い!」
DIO「ハーハー……死ねぃ! チャカ!」



チャカ「死ぬのはお前だァァァッ!」
DIO「ばかな!? ……こ……このDIOが……このDIOがァァァァァァァァ!!」



DIOとの闘いに勝ったチャカは、1人強い者を求め旅をしていた……。



アヌビス神がチャカに呼びかける……。
アヌビス神「チャカよ、お前は達人だ……剣の達人だ。誰よりも強い、何でも斬れる!」



チャカ「誰でもいいからブッた斬ってやりたくなった……。誰かいねぇか……」
その後この男を見た者はいない……。アヌビス神から逃れられたかどうか知る者はいない……。

アレッシー



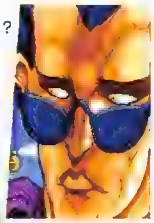
相手を子どもにする能力を持つ。前方ダッシュからの攻めは、ほとんどのキャラクターを圧倒できる。

オープニング

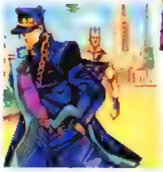
嵐と暴力の神、セト神の暗示を持つスタンド使いアレッシー……。承太郎達を暗殺するためDIOが放った殺し屋……。



アレッシー「このアレッシー様が承太郎達をブチ殺す……。どんな手段を使ってでもなぁ～、フフッハハッ」



アレッシー「ん!? あれは……」



ポルナレフ「アヴドゥル達、遅えなー」

アレッシー「ポルナレフか……まずはヤツから殺ってやる!」

第1話 誇り高き騎士

●対戦前(vs ポルナレフ)





アレッシー「えーと、小銭を落として……」
ポルナレフ「おい! なに尾行してんだよ。てめー、殺気があるな……」
アレッシー「な、なんのことだか、殺気だなんて」
ポルナレフ「それじゃあ、スタンド使いかどうか確かめてやるぜ」
アレッシー「く、くそッ!」

●対戦後(vs ポルナレフ)

アレッシー「まずは1人しとめたッ! 俺ってえらいね～」

第2話 戦慄の侵入者

●対戦前(vs 花京院)

アレッシー「次は誰を……」
花京院「ポルナレフ! どうした!?」
アレッシー「(う……やばい、花京院だ!)こ、この方が倒れていたもので……」
花京院「貴様……あやしいぞ! 敵かッ!」
アレッシー「くそ! どんな卑怯な手を使ってでも勝つ!」

●対戦後(vs 花京院)

アレッシー「もうカンペキにおれの勝ちだぜッ! そういやミドラーのヤツ、ジョセフは倒したかな……。よし、様子を見にいくか」

第3話 闘いの年季!

●対戦前(vs ジョセフ)



アレッシー「あれ? やられてんじゃん、ミドラーのヤツ」
ジョセフ「ん? 貴様……この女の仲間だな!」
アレッシー「し、しまった! ばれた!!」

●対戦後(vs ジョセフ)

アレッシー「俺のスタンドが理解できたかな～。えらいねー」
アヴドゥル「ジョースターさん! しっかりして下さい!」
アレッシー「アヴドゥルまでいたのかよ……ひとまず逃げろ!」
アヴドゥル「待てぃッ!」

第4話 炎の魔術師

●対戦前(vs アヴドゥル)

アヴドゥル「貴様、新手のスタンド使いだな!」
アレッシー「い、いえ! 私は……」
アヴドゥル「問答無用!」
アレッシー「こ～かいするぜぇ～、絶対!!」

第5話 変幻自在、砂の猛獣!

●対戦前(vs イギー)

アレッシー「承太郎はドコの部屋だ?」
イギー「アギ!?」(だれだこいつ!?)
アレッシー「何だこの犬ッ!? そういやこいつもヤツらの仲間だったな。オットォアアアア! 逃がさねえぜぇー」

●対戦後(vs イギー)

アレッシー「クックックッ! 俺は弱い者いじめするとスカッとする性格なんだ」



アレッシー「残るは承太郎だな……」



アレッシー「ギャー!」

第6話 裁くのは誰だ!?

●対戦前(vs 承太郎)



アレッシー「ギャー!」
承太郎「……窓から落ちてくるなんて普通じゃねえな……」
アレッシー「えっ!? わ、私ですか!?」
承太郎「とぼけてんじゃねぇーぜ……。もう分かってるんだよ! 新手のスタンド使いだな」
アレッシー「さすが、えらいねー!」
承太郎「てめー……」

●対戦後(vs 承太郎)

アレッシー「やった! 承太郎を倒したぞ!! DIO様、礼金たんまりいただきますぜ!」



アレッシー「ここがDIO様の館……」

第7話 亜空の瘴気ヴァニラ・アイス

●対戦前(vs ヴァニラ・アイス)

アレッシー「ヴァニラ・アイスか、DIO様はいるかい?」
ヴァニラ・アイス「DIO様は貴様などには会わんのだ! 金をもって消えろ!」
アレッシー「えらくないね～お前も……ならばお前も殺す!」
ヴァニラ・アイス「死ぬがいい……」

●対戦後(vs ヴァニラ・アイス)

ヴァニラ・アイス「…………………………ッ!!」
アレッシー「まだ生きてるのか!?」



ヴァニラ・アイス「ぐぁぁぁぁ……キサマなんぞにー!!」
アレッシー「お前なんぞにやられるアレッシー様じゃないぜぇー!」

最終話 DIOの世界

●対戦前(vs DIO)

アレッシー「!? DIO……様……」
DIO「アレッシーか……承太郎達を倒してくれたそうだな……望みを言え! 金か?」
アレッシー「クックックックーッ! えらいねーあんたは!」
DIO「…………………………」
アレッシー「すべてだッ!! お前を殺してこの館ごといただくぜぇー!」
DIO「フンッ、ザコはザコらしく死ぬがいい……」

エンディング

アレッシー「ヒヒヒ絶望ォォォだねッ!」
DIO「ハァ……ハァ……死ね、アレッシー!」



アレッシー「ウシッ!」
DIO「ばかな!? ……こ……このDIOが……このDIOがァァァァァァァァ!!」
アレッシー「ウシッ! ウシッ! ちょろいもんだぜぇー!」

DIO



抜群の突進力と攻撃スピードを誇る。承太郎同様、本体とスタンドで相手にラッシュをかけていくのが基本戦術。

オープニング

DIOは今、100余年をめぐるジョースター家との因縁の決着を迎えようとしていた……。数々の刺客を送るも次々と打ち破るジョセフ、承太郎ら4人の仲間達はついにDIOの館内に侵入、今まさに目前まで迫って来ていた……。
ヴァニラ・アイス「DIO様、10分ほど前にジョースター達がこの館へ侵入いたしました」
DIO「ヴァニラ・アイスよ……ヤツらは任せたぞ」
ヴァニラ・アイス「必ずしとめて……ごらんに……いれます……」

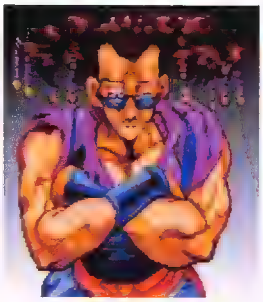
☆

DIO「ヴァニラ・アイスめ……しくじったか……。来るがいい……ジョースターどもッ!」

承太郎のDパートと同じ途中デモが流れる



DIOを倒したアレッシーは、スタンド能力で人々を苦しめていた……。



アレッシー「俺のスタンド、セト神の力で子供にもどったと言う事は……」



アレッシー「子供に金はいらねぇよな! 世界中の金はぜんぶ俺の物だァ! あんたら理解できるかね?」

第1話 炎の魔術師

●対戦前(vs アヴドゥル)

アヴドゥル「DIO!」
DIO「フン、アヴドゥル、お前に私が倒せるのか?」
アヴドゥル「私はお前を倒すためにこの旅をしてきたのだ!」
DIO「よかろう、やってみろ!」

●対戦後(vs アヴドゥル)

DIO「フン、たあいない……」

第2話 変幻自在、砂の猛獣!

●対戦前(vs イギー)

DIO「この犬もジョースターの仲間か?」
イギー「ガルルルルルッ!」
DIO「貴様も死ね」

●対戦後(vs イギー)

DIO「んッ! あれは花京院か?」

第3話 戦慄の侵入者

●対戦前(vs 花京院)



DIO「ヌゥ! これは……花京院のハイエロファント!!」
花京院「くらえッ! DIOッ! ハイエロファントの結界をッ!!」
DIO「マヌケが……知るがいい、我がワールドの真の能力を!!」

●対戦後(vs 花京院)

花京院「ク、クソ……」
ジョセフ「花京院ッ!!」
花京院「くらえッ! DIOッ、エメラルドスプラッシュをーッ!!」



DIO「ザ・ワールド!!」
ジョセフ「え!? ばかなッ、花京院!!」
DIO「ジョセフ、次はお前だ」
ジョセフ「ディオオオオオオッ!」



花京院「せい……いっぱいの……メッセージです……」
ジョセフ「花京……院」
DIO「フン」
ジョセフ「わ、わかったぞ花京院! お前の命をふりしぼったメッセージが! DIOのワールドの正体は、時を止める能力だったのかッ」
DIO「だからどうしたと言うのだ? 貴様に何が出来るというのだ!」
ジョセフ「こいつはやばすぎる! DIOの秘密を承太郎達に伝えなければ」
DIO「フン、逃がすかッ!」

第4話 戦いの年季!

●対戦前(vs ジョセフ)

ジョセフ「花京院の死は無駄にはしない!」
DIO「いくぞ、老いぼれめッ!」

第5話 誇り高き騎士

●対戦前(vs 承太郎、ポルナレフ)

DIO「残るは承太郎とポルナレフか……」



承太郎「じじい……」
DIO「次は承太郎! 貴様だ」
承太郎「……野郎、DIO……」

●1本獲得後(vs 承太郎、ポルナレフ)

承太郎「うぅ…………」
DIO「ポルナレフはどこぞにひそんでいるな……。フン、どうでもいいがな。承太郎に完全なるとどめを刺すとするか」
ポルナレフ「くたばりやがれッ、DIOォォッ」



DIO「フンッ、このDIOを倒すことはできん」



DIO「フン、まぁいい。花京院とジョセフは始末した……。承太郎の前にお前を殺すとしよう」

●対戦後(vs 承太郎、ポルナレフ)



DIO「惜しかったなぁ……ポルナレフ」



承太郎「オラァッ!! ……」
DIO「な、なにぃッ!」

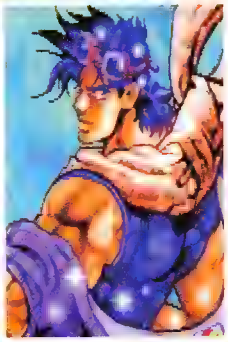
最終話 裁くのは誰だ!?

●対戦前(vs 承太郎)

DIO「フン!! やはり生きていたか、承太郎! しぼりカスだ! フフフフフフフ」
承太郎「野郎! こんな事を見せられて頭にこねえヤツはいねえ!」
DIO「最終ラウンドだ!」

隠しキャラクター

誇り高き血統ジョセフ

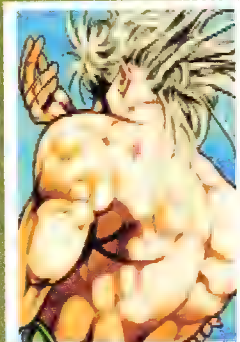


スタンドは持たないが、Ⓢボタンで出せるクラッカーはスキが少なく、メインの攻撃手段となりうる。

オープニング、途中デモ、エンディングはなく、6人目の邪悪の化身ディオ!!を倒したあとにスタッフロールが流れる

隠しキャラクター

邪悪の化身ディオ!!



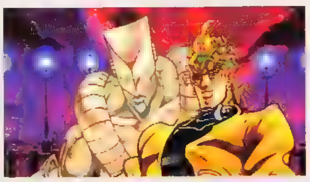
スタンドがないかわりに、Ⓢボタンで影の攻撃が出せる。基本技からキャンセルで影の攻撃を出して攻めると強い。

オープニング、途中デモ、エンディングはなく、6人目の空条承太郎を倒したあとにスタッフロールが流れる

エンディング



DIO「これでジョースター御一行の全滅というわけかッ! なじむ、実に! なじむぞ!! フハフハハハハハハハー!」



もはやDIOを止められる者はいない……。絶対的な恐怖が支配する闇の世界……。DIOがその野望を実現するまでに、再び朝日が昇るまでの時を必要とはしないだろう……。

CPU専用キャラクター

ンドゥール



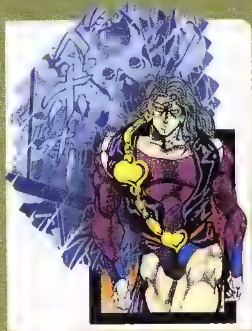
さまざまな形の水を攻撃に使う。本体自体に攻撃能力はなく、横スクロールするステージの右端にすわっている。

死神13(デス・サーティーン)



闘うのはスタンドのみで、本体が出てくることはない。つねに空中に浮いており、鎌を飛ばして攻撃を行なう。

ヴァニラ・アイス



スタンドによる攻撃→本体出現(攻撃はしない)→スタンドによる攻撃……、をくり返す。大半の攻撃はガード不能。

スタッフロール

世界地図をバックにスタッフロールが流れる。左には使用キャラクターのイラストが表示。





ジョジョの奇妙な冒険 未来への遺産

発売日●'99年9月
基　板●CP-システムIII

STORY





『ジョジョの奇妙な冒険』のリニューアル・バージョン。前作で好評だったテンポの良さと攻め重視のシステムはそのままに、対2P戦におけるバランス調整がほどこされた。新たなタイプのスタンドを持つキャラクターの追加や、基本システムのこまかな変更もなされており、前作よりもさらにアツい対戦が楽しめる。

GAME SYSTEM

●新たなキャラクターの参戦

前作で使用できた13人に、9人の新キャラクターを追加。なお、恐怖をのり越えた花京院とヴァニラ・アイスをのぞく7人には、スタンドモードが存在しない。



◀銃弾や磁力など、前作に登場しなかったタイプの能力を持つ者が多い。

●さらなるバランス調整

全体的に技のスキが大きくなり、永久コンボが少なくなっている。また、「ヒット数が増えるとのけぞり時間が短くなる」という補正システムも加わった。



◀前作のアレッシーはダッシュしゃがみ中攻撃が永久につながったが、本作ではムリ。

●システム面の変更

前作とくらべて、システムが以下のように変更されている。

Ⓐガードキャンセルのコマンドが⬇⬊➡+攻撃から➡⬇⬊+攻撃に
Ⓑスタンドゲージの減りかたが、キャラクターごとに異なるようになった
Ⓒダッシュしゃがみ攻撃が、全キャラクターで使用可能に
Ⓓダッシュ中にⓈ+強ボタンを押しても投げることができなくなった
Ⓔ受け身の種類が増えた
Ⓕ回り込み中に投げられた場合のみ、投げ抜けが不可能に
Ⓖタンデムアタックをキャンセルしてスーパーコンボが出せるようになった
Ⓗタンデムアタックの連発が不可能に



◀ダッシュから投げるのであれば「⬅➡+強」または「Ⓢ、強」と入力するといい。

●対CPU戦

ゲーム開始時、「チャレンジモード」と「ストーリーモード」のどちらかを選ぶ。「チャレンジモード」は、体力ゲージやスーパーコンボゲージをつぎの対戦に持ち越しながら、全10戦を闘うモード。「ストーリーモード」は前作の対CPU戦と同じもので、6人目または8人目(使用キャラクターによって異なる)の敵を倒すとエンディングとなる。

SECRET FEATURE

●隠しキャラクターが使える

稼働してから一定時間が過ぎると、隠しキャラクターが使用可能になる。使えるようになるのは、誇り高き血統ジョセフ、ラバーソール、ホル・ホース&ボインゴ、カーン、恐怖をのり越えた花京院、邪悪の化身ディオ!! の6人。

●死神13が乱入

前作と同じ条件で(→P.193)、死神13が乱入してくる。

CONSUMER VERSION

ドリームキャスト版
『ジョジョの奇妙な冒険　未来への遺産』

■5,800円　■'99年11月25日発売

前作と『未来への遺産』のカップリング移植。こまかい部分まで作りこまれており、移植度は非常に高い。ロード時間も短いので、ストレスなく対戦が楽しめる。

ドリームキャスト版(D-DIRECT専売)
『ジョジョの奇妙な冒険　未来への遺産 for Matching Service』

■価格未定　■2000年発売予定

ドリームキャストの通信機能を利用することで、ネットワーク対戦を実現。ドリームキャストダイレクトによる通信販売でのみ購入可能。

こだわれはよかろうなのだァァァァッ!!

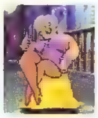
ご存じアレッシーの若返らせ攻撃。だがッ、たとえば床屋のカーンが子どもになった姿など見たいかね？　どうでもいいよねェ〜。だからかどうかは知らないが、一部のキャラクターは原作で関わりの深い(？)人物や動物に変身するッ!



ホル・ホース
→ハングドマンが瞳に映った少年
ハングドマンに追われたポルナレフたちに話しかけてきた少年。ハングドマンを発射して攻撃を行なう。



チャカ
→アメをなめている少年
アヌビス神にあやつられ、承太郎に向かって刀を投げようとした子ども。ゲーム中も刀を投げて攻撃する。



ラバーソール
→太った中年女性
ラバーソールとの戦いのとき、承太郎が乗り移ったケーブルカーにいた女性。じつはラバーソールの変装。



マライア
→脚がグンバツの老婆
彼女の脚だけを見たジョセフが、マライアとカンちがいした老婆。原作どおり、カサで敵をなぐりつける。



カーン
→暴れウシ
アヌビス神の刀が身体に刺さって暴れ出したウシ。ちなみに、刀を投げたのはアメをなめている少年だ。

花京院の好物、それはチェリー！　彼が舌の上でチェリーを"レロレロ"と転がしているシーンは、ある意味、原作でもっともインパクトのあるシーンだったかもしれない(まあ、ラバーソール版のほうがもっとスゴイが……)。ゲームではあのレロレロは見ることができないのか？　いや、カプコンのこだわりに不可能などなァァァイ!!　弱攻撃ボタンを押しながらスタートボタンを押してみよう。なんと、筐体から「レェロレェロ」という声が聞こえてくるウウウ!!

一見、花京院の色ちがいに見えるラバーソール。しかし！　よぉく見てみよう。わずかながらラバーソールのほうが体格が大きいのだッ。



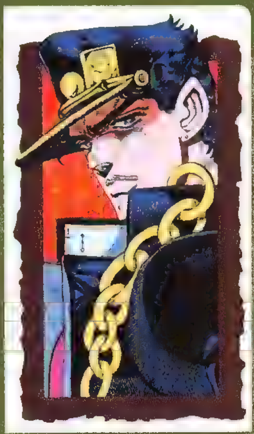
◀原作どおり、ものを喰らって大きくなるイエローテンパランスの能力を表現。

諸兄は「ネコドラくん」を知っているだろうかッ!　ネコドラくんとは、ジョセフが念聴したときにテレビに映ったアニメ(コミック15巻参照)。こだわりすぎた本作では、このネコドラくんまでも再現してしまった。彼(彼女？)を見たいのであれば、対2P戦でジョセフを選ぶのだッ。ジョセフが登場シーンで念聴するテレビのなかに、ネコドラくんの姿が!

前作でも使用できたキャラクターの変更点

『ジョジョの奇妙な冒険』で使用できたキャラクターのうち、以下の11人のオープニングや途中デモ、およびエンディングは、前作から変化していない。一方、ストーリーが存在しなかった誇り高き血統ジョセフと邪悪の化身ディオ！！のふたりには、オープニングとエンディングが追加されている。各キャラクターの性能面での変更点については、下記を参照すること。

空条承太郎



本体モード時のダッシュ強攻撃の硬直が長くなり、弱攻撃にすらつながらなくなったが、ラッシュの強さは健在。

花京院典明



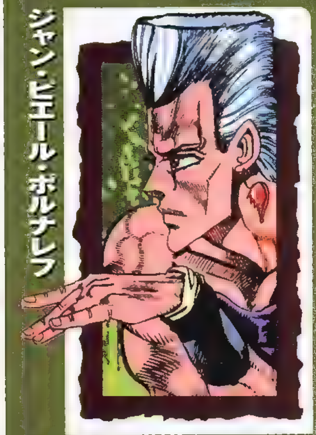
法皇の結界が弱体化した。遠隔操作はスタンドの移動速度が上がっており、格段に使いやすくなっている。

モハメド・アヴドゥル



スーパーコンボがひとつ追加されたが、スタンドモード時のしゃがみ強攻撃が対空技として機能しなくなった。

ジャン・ピエール・ポルナレフ



基本戦術は前作と同じ。スーパーコンボに"ポルナレフ版ザ・ワールド"とも言うべきレクイエムの片鱗が追加。

ジョセフ・ジョースター



スタンドモード時のジャンプ強攻撃の攻撃判定が小さくなり、むやみに跳びこめなくなってしまった。

イギー



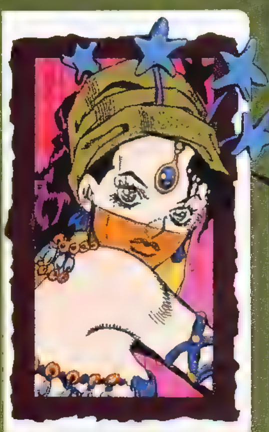
空中浮遊からの攻撃や、本体モード時の近距離立ち強攻撃など、いくつかの技のスキが大きくなっている。

デーボ



本体モード時に必殺技を出したとき、本体が行動可能になるまでの時間がやや延び、連続技をキメるのが困難に。

ミドラー



前作からの変更点がもっとも少なかったキャラクターのひとり。前作とほとんど同じ感覚で使っていける。

チャカ



鬼連斬の3発目が連続ヒットするようになった。前作同様、スタンドコンボ→スーパーコンボの連続技は強力。

アレッシー



本体モード時のダッシュ強→強がつながらなくなったが、ダッシュしゃがみ強→強で代用することが可能。

DIO



ガードキャンセル技のヒット効果が吹き飛びになり、ヒットしたにもかかわらず反撃を受けることがなくなった。

ヴァニラ・アイス



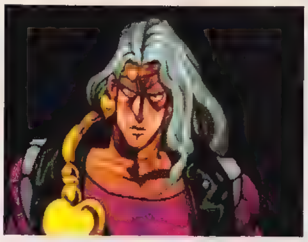
リーチのある基本技としゃがみガード不能の「クリームッ!」で、相手のガードを揺さぶりながら闘うのが得意。

オープニング

DIOに忠誠を誓うスタンド使い、ヴァニラ・アイスはDIOのキズを完全に治ゆさせる為に自らの首をはね、自分の生き血を彼に捧げていた……。



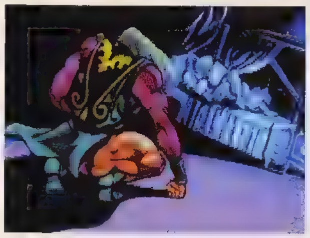
DIO「自ら首をはねるとはうれしいぞ……。しかし、お前ほどの者の生き血は受けとれんな……。死ぬ必要はない……私の血で甦るがいい……お前なら間違いなく勝てるだろう」



ヴァニラ・アイス「……DIO様……」
DIO「奴らはまかせたぞ、ヴァニラ・アイスよ……」
ヴァニラ・アイス「DIO様、あなたの期待は満たされるでしょう……。……必ずや仕留めて……ご覧に……いれます」

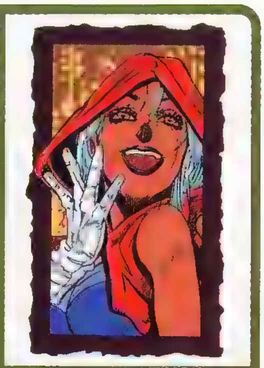
エンディング

ジョースター達、全員を始末したヴァニラ・アイスはその事を報告する為にDIOの部屋にいた……。



ヴァニラ・アイス「お休み中、失礼いたします。ご存知でしょうがジョースター達を始末した事をご報告いたします……」
DIO「アイス、お前なら間違いなく勝てると思っていた……ご苦労だったな……」
ヴァニラ・アイス「あなたの期待に応えられて光栄に思います」
DIOの血を受けたヴァニラ・アイスは吸血鬼となり、それからも永遠にDIOに忠誠を誓い続けていった……永遠に……永遠に……。

マライア



スタンドは持っていないが、Ⓢボタンで出現するコンセントに相手が当たるたびに、特定の技が強化されていく。

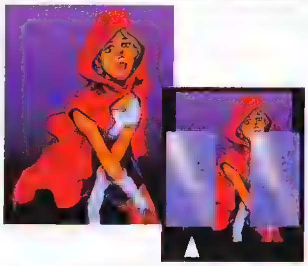
オープニング

DIOの魅力により忠誠を誓う『バステト女神』のカードを暗示するスタンド使いマライアは、ジョースター達を始末するためにやってきた……。



マライア「触れてはいけない物というのは、触れてしまいたくなるものね。私のスタンド……『バステト女神』の磁力にはまったら、もう決して術を破る方法はない」

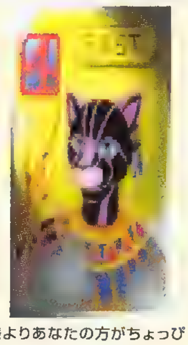
エンディング



マライア「最後に言うけど、このゲームをプレイしてくれたあなた、なかなかステキだったわよ。ほんの数分のゲームだったけど、そのプレイぶりから知的でユーモアがあって長い経験から来る判断力があるという事をあたしは感じたわ。そのお顔もチャーミングだしね……。恋人になってもいいなんて思ったりして、ウフフ……」

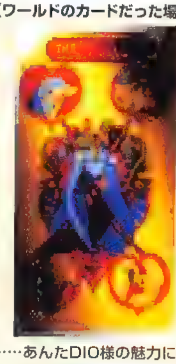
ここでプレイヤーが選択したカードによって、以降のエンディングが変わる

《バステトのカードだった場合》



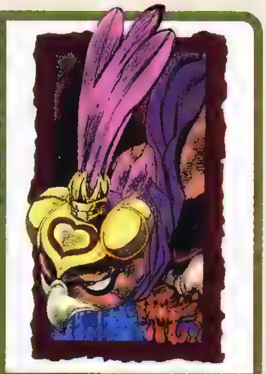
「DIO様よりあなたの方がちょっぴりいいかな……なんて」

《ワールドのカードだった場合》



「でも……あんたDIO様の魅力には遠く及ばないわよ。残念ね」

ペットショップ



空中を自由に移動することが可能。反面、ジャンプ攻撃が存在しないので、ダッシュを使った攻めが主軸となる。

オープニング

承太郎達がエジプトに上陸した頃、謎の9人の男女がDIOが潜伏している建物に集まっていた……。



そして、その者達はいずこかに旅立った……。その中にはこの館の門を守る役目を受けたスタンドを使う鳥がいた……。天空の神、ホルスの暗示を持つペットショップはこの館に入ろうとする者を抹殺する地獄の門番である……。

エンディング



異常なくらい執念深く、館への進入者を抹殺する「殺りく追跡マシン」のペットショップはついに承太郎達を倒した。そして、今日もペットショップの眼の照準は、獲物の急所にピタリとあっていた……。

ホル・ホース



自由に操作可能な弾丸が撃てる。「J・ガイルのだんな!」に立ちガード不能技を重ねた、ガード不能な連係が強力。

オープニング

DIOがジョースター達を始末する為に金でやとった殺し屋。エンペラーのカードを暗示するスタンド使い「ホル・ホース」。彼は決して1人では行動せず、誰かとコンビを組んではじめて実力を発揮するタイプであった……。



ホル・ホース「俺のやり方はわかっているよな、J・ガイルのだんなよ……。行くか、『吊られた男』のお前と『皇帝』の俺がいれば、みな殺しだぜ……」

エンディング

ついにDIOを倒したホル・ホースは喜びに打ち震え、その余韻を味わっていた……。



ホル・ホース「へっ! てめーにゃあ心の底からは忠誠を誓ってねーんだよ! 魂までは売らねえぜ! これで俺にかなうやつはいなくなった……」



ホル・ホース「だが、俺は1番よりナンバー2の男! これがホル・ホースの人生哲学だ……。モンクあっか!」

アヌビス二刀流ポルナレフ



相手の攻撃を受け返せる「憶えたッ!」は、そこからの連続技が強力で、防御だけでなく攻撃にも使用可能。

オープニング

エジプトへの旅の途中、ポルナレフはDIOの手下のスタンド使いと戦い勝利した。その敵が持っていた凶器の刀をポルナレフは手に取った…………その時!



ポルナレフ「この刀……近くで見ると、すげえ美しいぜ。抜いてみるか…………ハッ!!!」



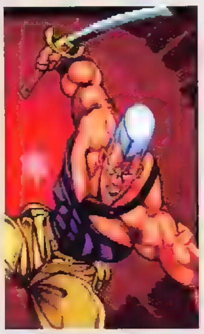
ポルナレフ「フフフ……抜いた剣にさわったヤツをあやつれる……。このアヌビス神が承太郎を仕留める!」

エンディング

全てのスタンド使いを倒し、手当たりしだい闘い続けたアヌビス神は、すでに暴走してしまっていた……。



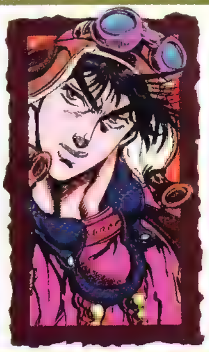
ポルナレフ「やつらを全員、ブッタ斬ってやったぜ! ワッハハハハハハッーーー。後、のこってるやつは……」



ポルナレフ「てめーーーだァーーーッ!!!」

隠しキャラクター

誇り高き血統ジョセフ

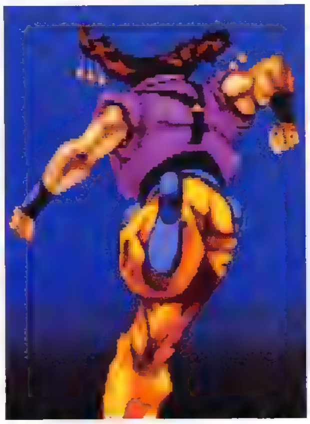


ジャンプやダッシュからのS攻撃がやや弱体化されたかわりに、強のアイアンボーガンが使いやすくなっている。

オープニング



アレッシーのスタンド能力で若返ったジョセフ、しかし子供までは戻らず、若々しい姿の青年ジョセフ・ジョースターになっていた……。
アレッシー「え! 子供まで戻らねぇ!? そうか! じじいだから子供にするには影に交わってる時間が長くかかるのか」



ジョセフ「あっ! てめー、待てッ!!」

エンディング

影で若返らせるスタンド使い、アレッシーを倒したジョセフは元の年老いた姿に戻った……。



ジョセフ「ふぅ……やっと元に戻れたか。じゃが……若いままのほうが良かったかな……。さあ、カイロへ向けて旅を続けよう……」
ジョースター達の旅はまだ続く。宿敵DIOを倒すため……。
To Be Continued……

隠しキャラクター

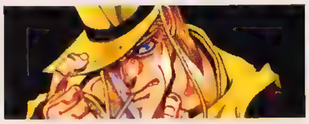
ホル・ホース&ボインゴ



連射のホル・ホースにくらべて、連続技に華がない。ダメージの大きい技を確実に当てていく闘いを要求される。

オープニング

インドで相棒のJ・ガイルを失ったホル・ホースは次にトト神の暗示を持つスタンド使い、ボインゴとコンビを組もうとしていた……。



ホル・ホース「おめーの予知の本と俺の暗殺銃の能力を合わせてジョースター達をブッ殺すんだ。やつらに病院送りにされた兄キのカタキを討ちたくはねえのか? 俺も必死なんだぜ……! 闘うんだよ! 復讐するんだよッ! ボインゴッ!」
ボインゴ(すごく恐いけどお兄ちゃんのカタキを討つために勇気を出してコンビを組みます)
こうして新たなコンビが生まれた……。

エンディング



ホル・ホース「おれたちは無敵だッ! ボインゴとこのホル・ホースは無敵のコンビだぜーッ!」
ボインゴ「やっ、やったッ! お兄ちゃんのカタキが討てました! ハイ!」
ホル・ホース「おいボインゴ、おめー、これからどうする?」
ボインゴ「帰ります、お兄ちゃんのいるアスワンへ」
ホル・ホース「そうか、俺はDIO様にこの事を報告に行くぜ……。じゃあなボインゴ……あばよッ」



その後、ホル・ホースはDIOから大金をもらい、その日その日を気ままに暮らしたという……。

隠しキャラクター

ラバーソール



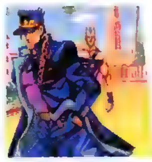
攻め手が少ないため、相手の技を受け返せる「弱点はないッ!」からの空中コンボに頼って闘うことに。

オープニング

DIOに金で雇われたスタンド使いが承太郎達の命をねらっていた……。

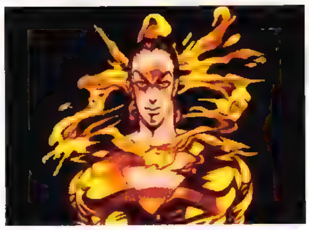


ラバーソール「俺は食らった肉と同化し、一般の人間の目にも見えるし、さわれもするスタンドだ……。このイエローテンパランスでやつらを皆殺しにしてDIOから報酬を受け取るぜ……」



ラバーソール「承太郎がホテルから出てきたな……。この花京院に変身した姿でやつに近づくか……」

エンディング



ラバーソール「フヘヘヘヘ……まったく幸運よのうォー、おれってさあーっ。奴等を殺せばDIOに1億ドルもらうことになってる……。へへ、たった数分の戦いでそれだけかせげるなんてよう……。ヘビー級ボクサー以上におれってラッキーだと思わんかい〜? このタマナシヘナチンがーっ」

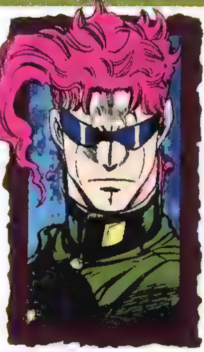


ボインゴは、この闘いで大きく成長して、予知のスタンドの力を困っている人のために役立てた……。

……りはしなくて、前と同じように暗一い性格のままでした……。

隠しキャラクター

恐怖をのりこえた花京院



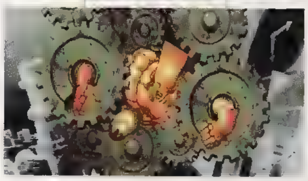
花京院とは各技の性能が微妙に異なる。多少クセが強くなった感じはあるが、闘いかたは基本的に変わらない。

オープニング

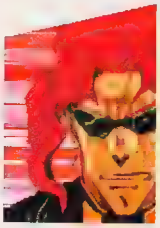


エジプトへの旅の途中、敵スタンド使いの攻撃により目を負傷した花京院は病院にひとり残り、傷の治療をしていた……。そこに以前に倒したはずの夢のスタンド、デス13が花京院を夢の世界へと引きずり込み、味方の承太郎達が次々に襲ってきた……。

エンディング



DIO「ザ・ワールド！！　これが……『世界』だ……。もっとも、時間の止まっているお前には……見えもせず、感じもしないだろうが。死ねィ！　花京院ッ！　お前は自分が死んだことさえ気づいていない……」
ジョセフ「え!?　こ……これはッ！　ばかなッ！　いきなり吹っ飛ばされている！」
DIO「ジョセフ……次はお前だ……」
ジョセフ「DIOッ！」
DIO「お前は血を吸って殺すと予告しよう！」



花京院「さ……最後の……エメラルドスプラッシュ！（メ……ッセージです……ジョースターさん）」

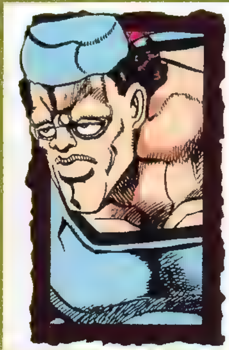
花京院典明　死亡
彼が死んだ後、承太郎達は激しい死闘の末、宿敵DIOを倒したのであった……。



DIOの死体を朝日に当て、この戦いに終わりを告げた時、スピードワゴン財団のヘリからの無線連絡が空しく響いていた……。
パイロット「花京院典明は死亡。ヘリコプターにて遺体輸送中……了解！」

隠しキャラクター

カーン



ジャンプの動作が速く、軌道も低いため、ジャンプ攻撃だけでもそれなりに闘える。その反面、防御は苦手。

オープニング

ポルナレフ達は途中で拾った刀を警察に届ける前に散髪屋に寄っていた……。



ポルナレフ「ちょっとおやじ、この刀そっちに置いといてくれ」
散髪屋の主人「はい………………」
ポルナレフ「な……なんだ!?　て……て、てめーは散髪屋の主人じゃねーのか!?」
カーン「おれだよ、まぬけっ。アヌビスの暗示のスタンドさっ」

エンディング

散髪屋の心をのっとったアヌビス神は、その後もDIOの為に戦いを続けていった……。



アヌビス神「DIO様はあまりにも強く、俺にはかなわぬスタンド……。だから俺は忠誠を誓った……」

隠しキャラクター

邪悪の化身ディオ!!



立ち強攻撃→パニッシュメントがつながらなくなったが、ラッシュで相手を固めていく戦法は相変わらず強い。

オープニング

日本からジョースターの血を受け継ぐ者達が来ると感じたDIOは、彼らを始末するため出向く所だった……。そこにエンヤ婆という老婆が話しかけてきた……。



エンヤ婆「何を案じておるのですか……？」
DIO「ジョースターの血統はあなどれん……DIOの運命の歯車から奴等を取り除く」
エンヤ婆「あなどれないというだけでわざわざ出向かれるおつもりなのですか？」
DIO「そうだ……このスタンドのとてつもない力もためしてみたいのでな」

エンディング



DIOの守護霊のとてつもない力で、ジョースターの血は途絶えた……。彼の悪運の強い変わった人生はこの守護霊の影響であり、それからも彼は生き続けた……。
DIO「ジョナサンの子孫どもか……始末すべき宿命、抹消すべき因縁を断ち切った」



DIO「世界の頂点に立つ者は、ほんのちっぽけな恐怖をも持たぬ者……。奴等を始末した事で、このDIOは恐怖を克服する事が出来た……。フフフフフ……」

CPU専用キャラクター

ンドゥール



前作から変更された部分はとくになし。本体に一撃でも攻撃が当たれば倒れるという点も同じ。

死神13（デスサーティーン）



性能は前作と変わらず。鎌による攻撃のほか、対戦相手のスタンドのコピーを使った攻撃を行なう。

スタッフロール

スタッフ名が画面下から上へと流れていき、そのバックで、隠しキャラクターをのぞく16人が、ひとりずつ現れてはポーズをキメていく。また、どのキャラクターも、ポーズをとった直後に、横顔のイラストが表示される。





CHAPTER

8

THE OTHER TITLES ~3D対戦格闘編~

スターグラディエイター



スターグラディエイター2



私立ジャスティス学園



超鋼戦紀キカイオー



ファイナルファイトリベンジ



パワーストーン



パワーストーン2



STAR GLADIATOR EPISODE:I FINAL CRUSADE

スターグラディエイター EPISODE:I FINAL CRUSADE

発売日●'96年7月
基　板●PS基板

STORY

思念の力"プラズマパワー"を利用した兵器の開発者・ビルシュタイン博士が、数名の部下をひきいて"第四帝国"を名乗り、地球征服に乗り出した。その野望を阻止すべく、地球連邦軍は強いプラズマパワーを持つ戦士を集め"スターグラディエイター"を結成する。



ポリゴンCGを使用した3D対戦格闘ゲーム。同ジャンルのゲームで定番となったシステムを踏襲しつつも、「⬇⬊➡+ボタン」のコマンドで出せる技が用意されていたり、全キャラクター共通の反撃技が存在しているなど、カプコンの対戦格闘ゲームでおなじみのシステムが随所に取りこまれている作品だ。

GAME SYSTEM

●基本ルール

相手の体力をゼロにしたり、時間切れ時に相手よりも多く体力を残しておくほか、相手をフィールドから落とす「リングアウト」でも勝ちとなる。なお、両者の体力が同時にゼロとなったり、両者が同時にリングアウトした場合はドローで、これを最終ラウンドで行なうと挑戦者側の負け(対CPU戦ではゲームオーバー)。

●操作方法

操作は8方向レバーと4つのボタンで行なう。レバーは、⬆要素でジャンプ、⬇要素でしゃがみ、➡で前進、⬅で後退が可能。レバーを⬅か➡に2回連続で入力すれば、その方向にダッシュできる。

ボタンは、Ⓖ(ガード)、Ⓐ(縦斬り)、Ⓑ(横斬り)、Ⓚ(キック)の4種類。Ⓖボタンの役割はガードだけでなく、⬅+Ⓖで奥への軸ずらし、➡+Ⓖで手前への軸ずらしが行なえる。また、⬇⬊➡+Ⓖで上半身を低くしながらの踏みこみ(しゃがみダッシュ)も可能。

●2種類の反撃技

⬅+Ⓖ+ⒶorⒷを入力すると、使用キャラクターがプラズマリベンジのかまえをとる。このとき相手の攻撃を受けると、自動的に反撃を行なうのだ。同様に➡+Ⓖ+ⒶorⒷを入力すると、攻撃してきた相手を無防備にするプラズマリフレクトが使用可能。どちらの技も、受け止められる攻撃の種類は押したボタンに対応しており(Ⓖ+ⒶならⒶ攻撃しか受け止められない)、押したボタンと異なる攻撃やⓀ攻撃には無効となる。

●プラズマストライク

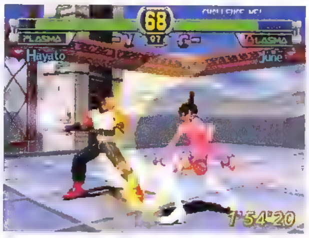
Ⓐ+Ⓑ+Ⓚ同時押しで、1ラウンドにつき1回かぎり、プラズマストライク(攻撃力の高い技)が出せる。ただし、予備動作が長いうえにガード可能なので、相手が攻撃を空振りしたスキに仕掛けるようにしないと、不発に終わりやすい。

●プラズマコンボ

Ⓐ、Ⓑ、Ⓚボタンを特定の順番で押していくと、特殊な攻撃をつぎつぎとくり出すことができる。攻撃の順番しだいでは、プラズマファイナル(威力が高く見た目もハデな攻撃)を出すことも可能。

●対CPU戦

基本的に全10ステージ構成だが、規程タイム内にクリアすれば、11人目との対戦に突入する(次ページ参照)。



▲攻撃を軸ずらしで避けて反撃に転じるのが本作の醍醐味。また、それに対して横斬りで先手を打つ、といった読み合いが楽しい。

SECRET FEATURE

●CPUカッパと対戦できる

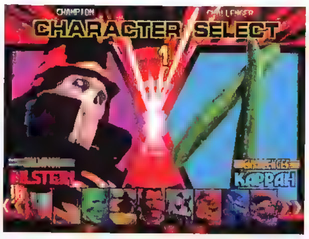
ステージ3をクリアしたときのプレイタイムの下2ケタが「00」だと、ステージ4の対戦相手がカッパになる。

●ビルシュタインが使える

キャラクター選択画面で、スタートボタンを押しながらカーソルをゴアに合わせて、そのままⒼ、Ⓚ、Ⓖ、Ⓚ、Ⓐ、Ⓐ、Ⓐ、Ⓑ、Ⓑ、Ⓑ、Ⓖ+Ⓚの順にボタンを押すと、右端にマークが現れる。この状態でカーソルを右に移動させれば、ビルシュタインを選択することが可能。

●カッパが使える

上記の方法でビルシュタインを選択可能にしたあと、キャラクター選択画面でスタートボタンを押しながらカーソルをハヤトに合わせて、そのままⓀ、Ⓐ、Ⓑ、Ⓐ、Ⓖ、Ⓐ、Ⓑ、Ⓐ、Ⓚ、Ⓐ、Ⓖ+Ⓑの順にボタンを押すと、左端にマークが現れる。この状態でカーソルを左に移動させれば、カッパを選択することが可能。



▲隠しコマンドで、ボスのビルシュタインと、乱入キャラクターのカッパが使える。なお、スーパービルシュタインは使用できない。

Column 背景から考察する『スタグラ』の人間関係

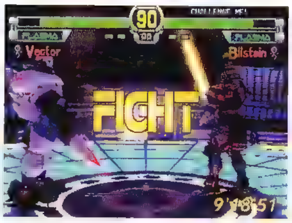
対CPU戦で各ステージの背景に注目すると、相手を倒すたびにビルシュタインがいる場所へ少しずつ近づいていくことがわかる(右表参照)。ビルシュタインを標的とする地球連邦軍側のキャラクターであれば、この演出に「なるほど」と思えるわけだが、第四帝国のメンバーでも、まったく同じルートで闘っていくことになるのだ。

たしかに、ゴア、ゲレルト、リムガル、ゼルキンなら、最終的に反旗をひるがえすので、ある程度は納得できる。問題は、ビルシュタインに絶対服従だったはずのベクターだろう。エンディングも含めて考えると、ビルシュタインから命令された人類の抹殺に、ビルシュタイン自身を巻きこんでしまったのか？　それとも、最後の相手はビルシュタインのクローンで、試運転として闘わされていたのだろうか？

いずれにせよ、多くの部下をしたがえながら、最終的にはあらゆるキャラクターの目の敵にされるビルシュタイン。なんとなくかわいそうな気もする。

■各ステージの舞台

ステージ	場所
1	地球連邦軍本部連絡エレベーター
2	新東京ダウンタウン
3	地球連邦軍スペースポート
4	星間宇宙船発射基地
5	星間輸送船内カーゴスペース
6	第四帝国偵察機
7	第四帝国前線レーダー基地
8	第四帝国軍基地通気口
9	第四帝国生体実験室
10～11	第四帝国軍基地頂上



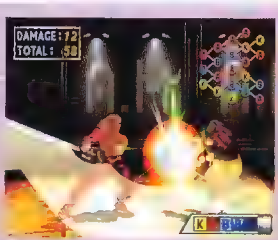
▲どのキャラクターを使っても、最後の対戦相手はビルシュタインになる。

CONSUMER VERSION

プレイステーション版『スターグラディエイター』

■5,800円　■'96年10月25日発売

アーケード版をベースに、CGムービーのオープニング、最大5人チームによる団体戦モード、練習用のモードなどが追加された。また、アーケード版にはいなかった、ブラッドというキャラクターが使用可能。



▲練習モードでは、技ごとの攻撃力や連続技で与えたダメージの合計も表示される。

エンディングについて

キャラクター別のエンディングを見るには、全10ステージを右表の規定タイム内にクリアし、直後に乱入してくるスーパービルシュタインを倒す必要がある。その条件を満たさずにクリアした場合は、全キャラクター共通のバッドエンディングとなってしまうのだ（下図参照）。

■スーパービルシュタインが乱入してくるための規定タイム

ラウンド数	規定タイム
1	3分未満
3	6分未満
5	9分未満
7	12分未満

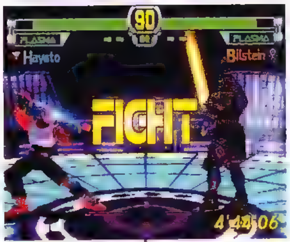
※ラウンド数は基板のテストモードで設定できる（通常は3ラウンドの2本先取制）

■対CPU戦の流れ（同キャラ対戦：あり）

vs 1〜9人目

↓

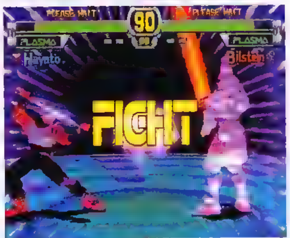
vs 10人目（ビルシュタイン）



規定タイム内にクリア → vs 11人目（スーパービルシュタイン）

規定タイムをオーバー → バッドエンディング（10人目後）

vs 11人目（スーパービルシュタイン）



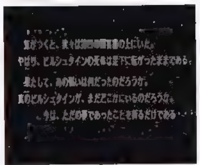
勝ち → キャラクター別エンディング

負け（継続プレイ不可） → バッドエンディング（11人目後）

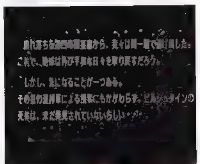
キャラクター別エンディング



バッドエンディング（11人目後）



バッドエンディング（10人目後）



↓

スタッフロール

※カッパまたはブラッド使用時は、11人目（vsスーパービルシュタイン）に勝っても負けても、いきなりスタッフロールとなる

バッドエンディング（11人目後）

気がつくと、我々は第四帝国要塞の上にいた。やはり、ビルシュタインの死体は足下に転がったままである。果たして、あの戦いは何だったのだろうか。真のビルシュタインが、まだどこかにいるのだろうか。今は、ただの夢であったことを祈るだけである……。

バッドエンディング（10人目後）

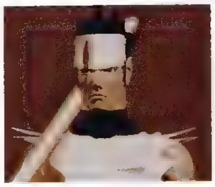
崩れ落ちる第四帝国要塞から、我々は間一髪で逃げ出した。これで、地球は再び平和な日々を取り戻すだろう。しかし、気になることが一つある。その後の連邦軍による捜索にもかかわらず、ビルシュタインの死体は、未だ発見されていないらしい……。

ハヤト（神崎隼人）



剣を使った、リーチの長い攻撃が主力となる。剣を伸縮させれば、通常とは異なる攻めを展開していくことも可能。

エンディング



一ヶ月後、養護施設を明け渡す準備をしている園長の前に、ハヤトが現れた。彼が差し出した札束を見て、園長は驚いて問いつめた。
「そう怒んなよ。これからはまっとうな暮らしをするからさ」
と彼はうそぶいたが、園長には彼が言葉通りの暮らしをするとは思えなかった。
「ふう、いつになったら私は安心してあの世に行けるのかねぇ……」
そう言う園長の目にはうっすらと、嬉し涙が光っていた。彼はちょっとあわてて、照れ隠しに言った。
「あんたが死んだら、俺みたいな奴が増えちまうだろ！」

サターン（サターン・ダイヤー）



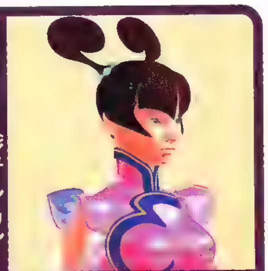
逆立ちしながら武器を振りまわしたり、きりもみ回転しながら突進するなど、トリッキーな攻撃を得意とする。

エンディング



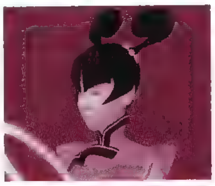
サターンは地球連邦基地に帰ると、傭兵部長からねぎらいの言葉をかけられた。しかし、彼はニヤリと笑って言った。
「こんな危険な任務に就かせるのは、星間協定に違反するんじゃないですかねぇ」
言葉を詰まらせた部長に向かい、彼は側によって耳打ちした。
「そこで提案なんですが……」
部長は一瞬困惑の表情を浮かべたが、すぐに仕方ないといった様子でうなずいた。数日後のパリ、ポンピドーセンター。そこには、何重もの人垣の中で嬉々として大道芸を披露するサターンの姿があった。
「I'm a Super Hero！！」

ジューン（ジューン・リン・ミリアム）



武器のリーチは短いが、そのぶん攻撃動作のスキが小さめ。プラズマリベンジを無効にできるⓀ攻撃が豊富。

エンディング



ジューンは戦いを終え、両親の遺影が待つ家へ戻った。
「これで、私の使命は終わったわ。お父様とお母様のいる天国へ行かなくちゃ」
彼女は机の引き出しを開け、毒薬を手に取った。すると突然、家の扉が開いた。そこに現れたのはハヤトだった。
「死ぬんじゃねぇ！　サターンもガモフも、俺もお前が必要なんだよ！」
その一言で、彼女は自分の凍った心が溶けていくのを感じた。
「これはただの風邪薬よ。ほんとに……あわて者なんだから……」
次の瞬間、彼女は駆け出し、ハヤトに抱きついた。子どものように泣きじゃくる彼女の後ろで、彼女の両親がほほえんでいた。

ガモフ（ガモフ・ゴーグリー）



攻撃力の高い投げ技を持ち、前転で間合いを詰めたり、ジャンプで相手の背後をとるなどの奇襲も行なえる。

エンディング



数年後のデローザ星。
ガモフは報酬で森を買い戻し、昔と同じように木こりの仕事に精を出していた。引っ込み思案だった彼はあの戦いから変わり、今では、自星に荒廃をもたらした麻薬植物を撲滅する運動の指導者にもなっていた。いつものように仕事を終えて家に帰ると、弟たちと元気になった母親が出迎えた。
「ねぇ、それから悪い奴はどうなったの？」
そうせがむ弟たちに、彼はかつての戦いの日々を、満面の笑みを浮かべて今日も語ってあげるのだった。

ゲレルト（フランコ・ゲレルト）



突きを主体としたリーチの長い攻撃に加えて、体操競技を連想させる華麗なⓀ攻撃も体得している。

エンディング



「人殺しをして助け出したところで、妻と娘が喜ぶはずはない……」
地球に戻ったゲレルトは、自ら連邦軍本部に出頭した。二ヶ月後、死刑を覚悟で法廷に入ってきた彼に、判決が言い渡された。
「被告に懲役5年、執行猶予2年を命じる」
驚いて顔を上げた彼の目に飛び込んできたのは、警察に拘束されたはずの家族の姿であった。彼の大勢のファンが団結し、一家を陥れた陰謀を暴き、家族を釈放させたのだった。
彼は妻と娘に駆け寄り、二人を力一杯抱きしめた。
「おお、神の大いなる慈悲に感謝します」

リムガル



火炎を吐いたり、尻尾を振りまわすといった技を持つ。身を伏せて相手の攻撃をかわすことも可能。

エンディング



「これが、父親として娘にしてやれる最後のつとめだ」
もはやリムガルには、自分に潜む恐竜の野生を押さえることができなくなっていた。今度野生が目覚めたらもう二度と自分を取り戻すことはできないだろう。その前に、この「リムガル」を消し去らなければならない……。
彼はジューンと、仲間たちをゆっとりと見やった。
「娘を、よろしくたのむ」
そして、彼は地面に向かって飛び降りていった。

ゴア（ゴア・ガジャ）



杖から毒液や石化ガスを放出したり、身体を巨大化させることが可能。見た目よりも広範囲に攻撃を行なう。

エンディング



「ごめんね、第四帝国ごっこ、もうあきちゃった」
彼にとって、地球の支配などはどうでも良かった。ただ、地球人というおもちゃを使って、早く遊びたかっただけであった。
「さてと、どうやって遊ぼうかなあ。そうだ、燃やしちゃうのもいいな！」
彼の狂気の欲望は、いったいどこへ向かうのだろうか。分かっていることがただ一つある。彼が再び地球の地を踏むとき、人類はそこに悪魔を見ることになるのだ。

カッパ（カッパ・ノスケ）



基本的な能力はゲレルトがベースとなっているが、足技が少し多いといった相違点が見受けられる。

CPU専用

スーパービルシュタイン



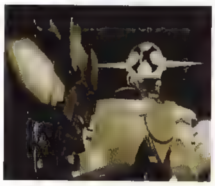
武器のリーチはビルシュタインより長く、スキのない瞬間移動やガード不能のプラズマストライクも使う。

ベクター（PX-02C）



動作は遅めだが、関節をさまざまな方向に曲げての攻撃が行なえる。ガード不能のビーム攻撃があるのも特徴。

エンディング



「全ての人類を抹殺する」
それが、ベクターに与えられた指令だった。
「任務完了……」
そう彼は小さくつぶやくと、眠るように動作を止めた。再び人類がこの星に足を踏み入れる時、彼は目覚め、怒りの鉄槌を下すのだろう。そう、神の聖域を守る守護者のように。
静かに眠る彼の横で、小鳥が楽しそうに飛び回っていた。

ゼルキン（ゼルキン・フィスケクロゲン）



翼を使って空高く飛び、相手の頭上から奇襲をかけることができる。なかには戦闘機形態に変形して突進する技も。

エンディング



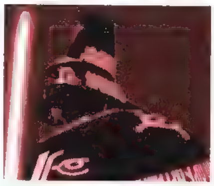
ゼルキンは、ようやく地球人の全てが凶悪なのではない事に気がついた。
「私の過ちは、ビルシュタインを倒して済むことではない……」
彼は投降しようとしたが、ハヤトは首をふってこういった。
「戦えば分かるんだよ。お前は悪い奴じゃないってさ！」
その言葉に皆はうなずいた。彼は丁重に感謝の言葉を述べると、ゼータ星に残っていた宇宙船に乗り込んだ。
「これが『許す』という事か。私たちも、彼らに学ばなければならんな」

ビルシュタイン（エドワード・ビルシュタイン）



長剣をすばやく振りまわしての攻撃が得意。浮遊したり、姿を消すといった相手をカクランする技も持っている。

エンディング



「ふむ、さすがに本物にはかなわぬと見える」
なんと、ビルシュタインが倒したのは、彼が作り出した自分のクローンであった。
「地球のザコ相手にはこの程度で十分かもしれぬな」
そう言うと、彼は地球に向かって手を伸ばし、こぶしを握りしめた。果たして、彼は本物のビルシュタインなのだろうか。それとも彼自身もまた、ビルシュタインのクローンなのか。
その答えは、今の我々には知る由もない……。

PS版のみ

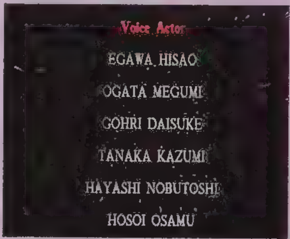
ブラッド（ブラッド・ハーバリアン）



ビルシュタインに近い能力を持つ。投げ技で吹き飛ばした相手に空中コンボをキメるといった、独自の攻撃も可能。

スタッフロール

エンディングの内容を問わず、そのあとには、奥から流れてくる無数の星をバックにしてスタッフロールが表示される。



スターグラディエイター2
NIGHTMARE OF BILSTEIN

発売日●'98年4月
基　板●PS基板



STORY

第四帝国が崩壊してから1年後、敵の本拠地であったゼータ星にビルシュタインの亡霊が現れるというウワサが流れはじめた。その調査チームが謎の武装集団に壊滅させられたことを知った地球連邦軍は、再度"スターグラディエイター"を結成して、現地に向かわせる。

美しい映像が話題となったカプコン初の3D対戦格闘ゲームが、さらなる改良を加えて登場。前作が3D対戦格闘特有のシステムを基本としていたのに対し、本作は2D対戦格闘のテイストをより多く取り入れている。また、キャラクターや技の数が大幅に増えたり、CG処理が向上しているなど、さまざまな面でパワーアップをとげた。

GAME SYSTEM

●基本ルール

リングアウトの概念がなくなったことに加え、最終ラウンドでドローになると両者のプラズマパワーゲージが満タンの状態で再戦するようになった。その再戦でもドローだと挑戦者側の負けとなる。

●操作方法

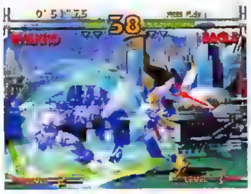
8方向レバー+4ボタンという点は変わらず。ただし、ガード操作はレバーで行なうようになり、Ⓖボタンが Ⓜ(ムーブ)ボタンに変更された。Ⓜボタンを押すだけで奥への軸ずらし(⬇+Ⓜだと手前への軸ずらし)ができ、⬅や➡と同時に入力すればダッシュも可能。また、スタートボタンによる挑発も追加された。

●互換キャラクター

キャラクター選択画面の上下でペアになっているキャラクターは、名前や外見こそ異なるが、能力のちがいはプラズマストライクの種類のみ。ただし、レインとカエデ、白虎と雷怒のペアは、プラズマストライク以外の技も異なる。

●プラズマパワーゲージ

技を出したり、攻撃を受けると、プラズマパワーゲージが蓄積される(最大3本分まで)。プラズマリベンジ(Ⓜ+Ⓐ)とプラズマリフレクト(Ⓜ+Ⓑ)は、このゲージを0.5本分消費しないと出せなくなった。また、プラズマストライクはゲージ1本分の消費で使用可能となり、⬇↘➡+ⒶⒷ同時押しと⬇↙⬅+ⒶⒷ同時押しで、2種類の技を使いわけられる。



◀プラズマリベンジ(リフレクト)は、ガードキャンセルで出すことが可能に。

●プラズマフィールド

全キャラクター共通のゲージ消費技として、プラズマフィールドが用意された。ゲージの消費量は1本分、コマンドはⒷ+Ⓚで、使用するとキャラクターのまわりに光が広がる。この光がヒットしたときは「必殺技→必殺技のキャンセルが可能」など、キャラクター固有の能力が一定時間だけ得られるようになっている。

●プラズマコンボ

連係していく攻撃の組み合わせに、キャラクターごとの差別化がはかられた。プラズマファイナルは削除されたが、キャラクターによっては、その攻撃をプラズマストライクとして単体で出せる。



▲キャラクターによっては、プラズマフィールドを活かしたコンボで、相手の体力のほとんどを奪うこともできる。

●ケズリとキャンセル

必殺技やプラズマストライクにケズリ能力が備わった。また、特定の基本技や一部のプラズマコンボをキャンセルして出すことも可能になっている。

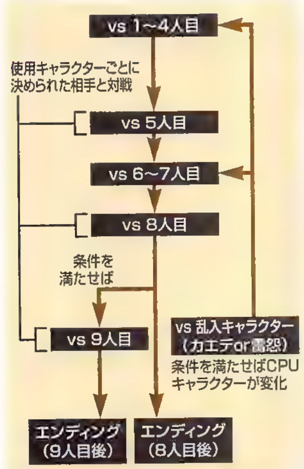


◀ケズリの導入に合わせ、前作での中段攻撃は大半がしゃがみガード可能に。

●対CPU戦

全8ステージ構成で、ステージ5と8の対戦前には会話デモが入る。8人目に勝てばエンディングだが、条件を満たすと9人目の対戦相手が乱入してくる。

■対CPU戦の流れ(同キャラ対戦:あり)

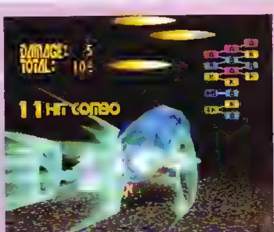


CONSUMER VERSION

ドリームキャスト版『スターグラディエイター2』

■5,800円　■'99年12月9日発売

基本的な内容はアーケード版と同じだが、最大5人のチームによる団体戦や、連続技の練習をするためのモードが追加された。また、ハードの性能の関係で、ポリゴンの陰影処理などにちがいが見られる。



▲練習モードでは、実行できるプラズマコンボがすべて表示される。

SECRET FEATURE

●CPUカエデやCPU雷怒と対戦できる

ステージ6までに、継続プレイや時間切れ勝ちを一度もせず、パーフェクト勝ちを2回以上、プラズマストライクでのKOを3回以上、プラズマフィールドでのKOを1回以上行なえば、つぎの対戦相手がカエデか雷怒になる(ただし、ステージ4で条件を満たしたときはステージ6で出現)。

●9人目のCPUキャラクターが出現

対CPU戦で、8人目のキャラクターを倒したときに下表のバトルアビリティ(得点)を得ていれば、勝利後のデモが変わり、9人目の相手が乱入してくる。その対戦で勝てばベストエンディングだ。なお、バトルアビリティをかせぎたければコンボを主体に攻め、かせぎたくなければ投げ技を主体に攻めていくといい。

ラウンド数	必要なバトルアビリティ
1	70000以上
3	95000以上
5	110000以上

※ラウンド数は基板のテストモードで設定できる(通常は3ラウンドの2本先取制)

●カエデが使える

キャラクター選択画面で、カーソルをレインに合わせて、レバーを⬇、⬇、⬅、⬅、⬆の順に入力すると、カエデが選択できるようになる。そのほか、テストモードで、Ⓑ、⬇、Ⓚ、⬆、Ⓜの順に入力することでも条件は満たされる。

●雷怒が使える

キャラクター選択画面で、カーソルを白虎に合わせて、レバーを⬆、⬇、⬅、⬅、➡、⬅、⬆の順に入力すると、雷怒が選択できるようになる。そのほか、テストモードで、Ⓚ、⬆、⬇、⬅、Ⓑ、➡、Ⓑの順に入力することでも条件は満たされる。



▲隠しキャラクターはこのように出現。テストモードで一度コマンドを入力すると、以降はコマンドを入れなくても選択可能になる。

ハヤト



剣を振りながらの突進技が多く、連続技や対空迎撃に利用可能。空中コンボが狙える便利なコマンド投げもある。

5人目対戦前(vs シェイカー)

ハヤト「おい、そこの！　ジューンの居場所、教えてもらうぜ！！」
シェイカー「……ジューン？　ああ、あのイカしたねーちゃんの事か……。クックックッ、惜しい事をしたな、あんた」
ハヤト「なんだと！」
シェイカー「今頃はビルシュタイン城だろうよ！おっと安心しな。まだ生きてるはずだぜぇ！ま･だ･な！！　ヒャアハハハハハハァ！！」

5人目対戦後(vs シェイカー)

ハヤト「あの馬鹿……ひとりで突っ込むなんて、無茶しやがって！」

8人目対戦前(vs ビルシュタイン)

ハヤト「見つけたぜ、ビルシュタイン！　ジューンはどこだ！！」
ビルシュタイン「フハハハ、残念だったな！！あの娘なら、すでに我が手中にある。お前も我が偉大なる野望のいしずえとして、その命を捧げるがよい！！」
ハヤト「てめぇだけは生かしちゃおけねぇ！ぶった斬ってやるぜ！　覚悟しな！！」

エンディング(8人目後)



ハヤト「チッ、ビルシュタインの野郎！！　やっかいな事してくれるじゃねぇか！」
ジューン「いそいで、ハヤト！　爆発までもう時間がないわ！！」

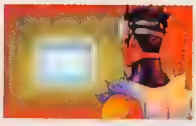


ジューン「これで……これですべてが終わったのよね……」
ハヤト「さあ、どうだろうな……」
その後、ビルシュタイン城周辺の大規模な捜索が行われたが、ビルシュタインの死体が発見されることはなかった……。はたして、ビルシュタインは生きているのだろうか？

9人目対戦前(vs 白虎)



ハヤト「チッ、ビルシュタインの野郎！！　やっかいな事してくれるじゃねぇか！」
ジューン「いそいで、ハヤト！　爆発までもう時間がないわ！！」
ハヤト「!?　……ジューン、お前らは先に脱出しててくれ。ちょっとやり残してる事を思い出した……」
ジューン「あなただけ残して行けないわ！私も……」
ハヤト「心配すんな、すぐに追いつく！　さあ、早く行け！」
ジューン「……わかったわ。ハヤト、あなたも急いでね！」



ハヤト「……行ったか。おい、そこの！！　コソコソ隠れてないで出てきたらどうだ？」





ハヤト「こちとら時間がねえんだ、とっととおっぱじめようぜ！」

エンディング(9人目後)

サターン「おいジューン、ハヤトはまだか？もう爆発するぜ！！　あ？　ああああっ！！！」



ジューン「そ、そんな……。ハヤトぉーーーーーーーーーーーー!!!!!!」

ハヤト「ヒュ～～!!　間一髪ってやつだな。危なかったぜ！」





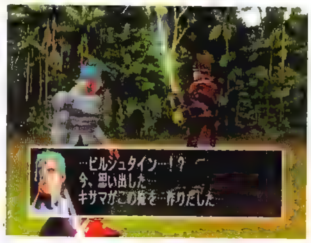
ジューン「ハヤト!!」
ハヤト「おっ、おいジューン？」
ジューン「バカバカ！　心配したんだから、もう!!」
サターン「まったく、脱出芸の得意な俺でもヒヤヒヤしたぜぇ？」
ガモフ「ガモ！　ガモ!!」
ガンテツ「まあ無事でなによりだったぜ、これでめでたく大団円ってやつだ!!　があっはっはっはっはっはっはぁ！」

B(ブラック)・ハヤト



基本性能はハヤトと同じだが、プラズマストライクが対空迎撃に適している点が大きなちがい。

5人目対戦前(vs ビルシュタイン)



B.ハヤト「……ビルシュタイン……!?　今、思い出した……キサマがこの俺を……作りだした……」
ビルシュタイン「ほう、おまえはあの時ハヤトに植え込んだ《悪の因子》か？　……面白い……実に面白い結果になったものだ……」
B.ハヤト「この俺の命をもてあそぶとは……キサマは……ここで殺す！」
ビルシュタイン「ククク、殺すだと？　できそこないのキサマが……?!　丁度良い、失敗作は……処分すべきだな！」

5人目対戦後(vs ビルシュタイン)

B.ハヤト「この俺を生んだことが貴様の過ちだったな……」

8人目対戦前(vs ジューン)



B.ハヤト「女か……ここまで追ってくるとはな……！」
ジューン「お願い、ハヤト！　本当のあなたに戻って！」
B.ハヤト「あきらめろ、この体はすでに俺のものだ……。これ以上つきまとうなら……死ぬことになる」
ジューン「ハヤト……！」

エンディング(8人目後)

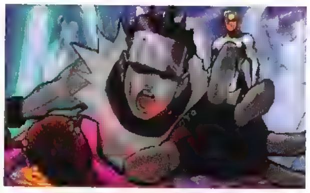


B.ハヤト「クックックックッ……俺のジャマをする者はすべて消した……。これで俺は自由だ！　ハアッハッハッハッハ!!」
ビルシュタインがハヤトに植え付けた悪の因子、もうひとりの「ハヤト」は完全に覚醒した……。もはや、「ハヤト」を止められるものは誰もいないのだろうか？

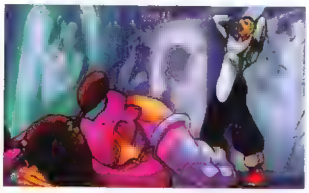
9人目対戦前(vs ハヤト)



B.ハヤト「女、すぐ楽にしてやる……」
ジューン「ううっ……ハヤ……ト……」



ハヤト「やめろーーーーーーーーーー!!!!」

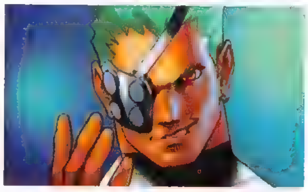


B.ハヤト「グッ、何だ!?　……あ、頭が……グアアアア!!　ハヤトか!?　この体はもう俺のものだ……ジャマするな！」

エンディング(9人目後)



B.ハヤト「グウッ……これでハヤトの意識は完全に死んだ……」



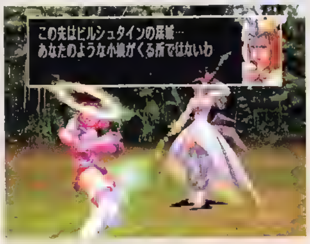
B.ハヤト「……だが安心しろ、この『肉体』は俺が有意義に使わせてもらうからな……。クックックッ、ハアッハッハッハッハ!!」



ジューン

地上でも空中でも飛び道具を撃てるのが魅力。飛び道具が連射可能になるプラズマフィールドは使い勝手がいい。

5人目対戦前（vs レイン）



レイン「この先はビルシュタインの居城……あなたのような小娘がくる所ではないわ」
ジューン「……あなたは？」
レイン「私？ 私は……『ビルシュタインの娘』とでも自己紹介したら良いかしら？ 一人でこんな所にくるなんておバカさんね……。そんな悪い子は……殺してあげる！」

5人目対戦後（vs レイン）

ジューン「ビルシュタインは父さんのカタキ……。私が倒してみせるわ！ 絶対に！！」

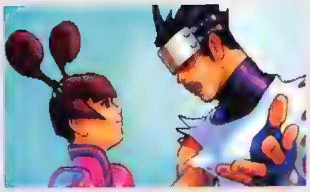
8人目対戦前（vs ビルシュタイン）

ジューン「ビルシュタイン！ お父さんの無念……今こそ晴らさせてもらうわよ！」
ビルシュタイン「ククク……飛んで火にいる夏の虫……とでもいうのかな。わざわざ御足労ありがとう。娘までもが私の実験台になってくれるとは……。お前の父親であるマイクに感謝をしなくてはならないな……！」
ジューン「……ビルシュタイン……！！ アナタは許さない！！ 絶対に！！」

エンディング（8人目後）

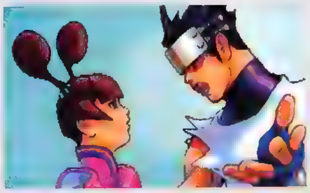


ハヤト「ジューン！！ まったく、何考えてんだ！！ 一人で突っ込むなんて！」
ジューン「…………」
ハヤト「無事だったから良かったようなものの……。……おい、聞いてんのか!? ジューン！！」
ジューン「……ご、ごめんなさい」
ハヤト「まったく……ガモフ達がどれだけ心配したと思ってるんだ」



ジューン「『ガモフ達』？ ウフフッ」
ハヤト「な、なにがおかしいんだ、まったく！…………帰るぞ！！」
ジューン「ええ！！」

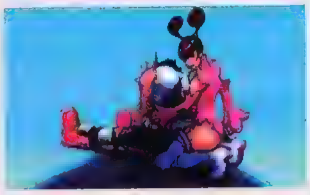
9人目対戦前（vs G.ビルシュタイン）



ハヤト「ジューン！！ まったく、何考えてんだ！！ 一人で突っ込むなんて！」
ジューン「…………」
ハヤト「無事だったから良かったようなものの……。……おい、聞いてんのか!? ジューン！！」
ジューン「……ご、ごめんなさい」



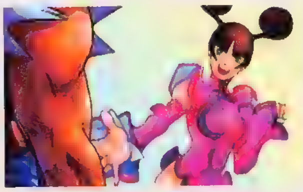
ハヤト「!? ジューン、危ねぇ！！！」
ジューン「！！！」



ジューン「ハヤト！」
G.ビルシュタイン「……ハヤト……コロ……ス……」
ジューン「…………これ以上、……これ以上あんたなんかに私の大切な人を奪われてたまるもんですか！！」

エンディング（9人目後）

ハヤト「……ううう………」
ジューン「大丈夫？ ハヤト……」



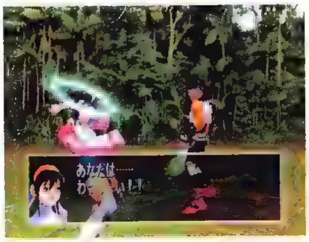
ハヤト「何とか……生きてるみたいだな……」
ジューン「まったく、バカよ……私をかばうなんて……。……でも、ありがと」



エル

ジューンよりもプラズマストライクをヒットさせるのが難しいが、それ以外は同じような感覚で使っていける。

5人目対戦前（vs ハヤト）



エル「あなたは……わっかーい！！」
ハヤト「?? お前は誰だ……。見たところジューンと同じプラズマ武器を持っているようだが……」
エル「ごめんなさい、今説明している暇はないの。ねぇハヤトさん、ジューンさんはどこ？」
ハヤト「なぜジューンの名を？ てめぇ、ビルシュタインの仲間か！」

5人目対戦後（vs ハヤト）

エル「このままじゃ、お母さんが危ないわ！いそがなくっちゃ！！」

8人目対戦前（vs G.ビルシュタイン）

エル「ビルシュタインの亡霊……あなたのせいで歴史が変わったのね……」
G.ビルシュタイン「ハヤト………ハヤト……ハ……ドコダ……」
エル「お母さんはまだ、来てないみたいね…。よーし、亡霊め！ 私が相手よ！ 覚悟しなさい！」

エンディング（8人目後）

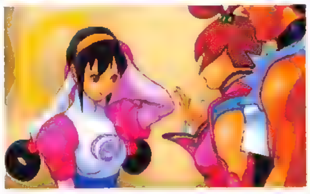


ハヤト「一人で突っ込むなんて、まったく何考えてんだ！」
ジューン「ご、ごめんなさい……」
エル「うふふっ、よかった。二人とも無事みたい」



エル「これでわたしの役目も終わりね……。さあ、帰らなくっちゃ」

9人目対戦前（vs ジューン）



ジューン「これは………あなたがやったの？」
ハヤト「お前、一体何者なんだ？」
エル「え、え～と……あはは……は…………。そ、そう！ 実はわたし、ジューンさんの大ファンなんです！ それで、少しでもジューンさんのお手伝いができればって」
ジューン「わたしのファン？」
エル「そうなんです！ もう新体操選手時代からずっと！！ あの、こんな事お願いするのはおこがましいとは思うんですけど……。記念に、私と手合わせしていただけませんか？」

エンディング（9人目後）



エル「ジューンさん、ありがとうございます！ おかげで、いい思い出ができました」
ジューン「こちらこそ、ぜひまたお手合わせ願いたいわ。……えーと、そういえば、まだあなたの名前を聞いていなかったわね」
エル「わたしの名前は………」



エル「あ!? ………もう時間ね……。ごめんなさい、もっとたくさんお話したかったけど……もう帰らなくっちゃ」
ジューン「待って、あなたの名前を！」
エル「エルです！ ……。……あなたたちに会えて……とってもうれしかった……。……また会いましょ！ ……サヨナラ！！」
ハヤト「消えた……。ジューン、あの娘いったい何者なんだ？」
ジューン「わからない……。けど、なんだかまたいつか会えるような気がする……」



それから月日は流れ……。
ジューン「見てあなた！ とっても元気な女の子よ！ ねぇ、名前……決めてくれた？」
ハヤト「……エル……そう、エルでどうだ？」
ジューン「エル……いい名前だわ……」

サターン



武器攻撃の長いリーチとトリッキーな動きが闘いの主軸となる。攻撃力の高いプラズマストライクもウリのひとつ。

5人目対戦前（vs ガモフ）



サターン「よお！ しけたツラして、どうしたんだい？ 悩みなら、相談にのるぜ！」
ガモフ「ガモモ……」
サターン「俺にかまうなって？ ずいぶんとブルーだなぁ。俺の大道芸でも見て元気だしなよ！」
ガモフ「ガモガモ……」

5人目対戦後（vs ガモフ）

サターン「そうウジウジしてないで、もっとハジケようぜー！！」

8人目対戦前（vs ビルシュタイン）

サターン「イエーイ、ビルシュタイン！ いよいよ年貢のおさめどきだぜ！ あきらめて降参しな！！」
ビルシュタイン「あいかわらず、ふざけた奴だ……。しかし貴様のその道化は仮の姿。あなどれぬ奴であることは間違いない」
サターン「ヘイ！ なにブツブツ言ってるんだい！ もうショーは始まってるんだ。さっさとやろうぜ！！」
ビルシュタイン「フン……よかろう、貴様のプラズマパワー、すべて奪い取ってくれるわ！」

エンディング（8人目後）



ビルシュタインを倒した功績によって、ついに「大道芸」がサターン星で文化として認められる日がやってきた……。
サターン「イエーイ！ 俺がサターンだ！ みんな、よろしくな！」
「大道芸」は実戦的かつ強力な格闘技術だと認められ、格闘術の指導員にサターンが任命されたのだ！



サターン「今日から俺が、お前らに『大道芸』を指導するぜ！（うーん、『大道芸』って格闘術じゃないんだけどな）」
ちょっと複雑な気分のサターンであった……。

9人目対戦前（vs プリンス）



ビルシュタインを倒した功績によって、ついに「大道芸」がサターン星で文化として認められる日がやってきた……。
サターン「イエーイ！ たった今『大道芸大臣』となったサターンだ！ みんな、よろしくな！」

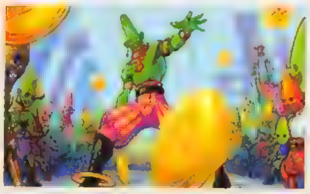
☆

サターン「な、なんだ？」



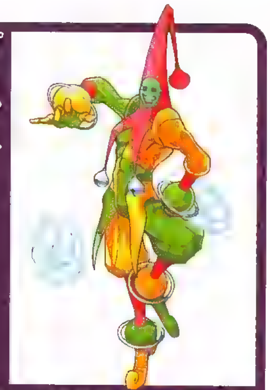
プリンス「おまち！！！！！！！！ 真に大道芸大臣にふさわしいのは、この『宇宙一の天才』と呼ばれるプリンスことサターン・クイダ・オーレⅢ世よ！ サターンなんかに、そんな地位はもったいなくてよ！ ミーが王子と兼任してあげる！」
サターン「ゲッ、お前は変態王子！ よりによってこんな時に！」
プリンス「油断は禁物って言うでしょ、いくわよ〜。オーホッホッホ！！！」

エンディング（9人目後）



サターン「ヘイ、どうだい！ これが『イヌ・ノ・サンポ』だぜ！」
子どもA「わーい、わーい」
子どもB「おもしれー！」
子どもC「もっと何かやってよー！」
サターン「OK！ OK！ それじゃリクエストにお応えして………」

プリンス



投げタイプのプラズマストライクを持つぶん、サターンよりも攻めのバリエーションが豊富になっている。

5人目対戦前（vs ジューン）



ジューン「あら、……サターンじゃない！ そんな変な格好してどうしたの？」
プリンス「あぁら、あんな奴とミーとを一緒にしないでいただきたいですわね！！ ミーはサターン星の王子、プリンスですのよ！」
ジューン「え……、あなたサターンじゃないの……？ そういえば、言葉使いもなんかオカマっぽいし……」
プリンス「ムキーッ！ ミーのエレガントな言葉使いまでバカにするなんて！ あなただけは絶対に許せませんわ！」

5人目対戦後（vs ジューン）

プリンス「ミーに対する数々の非礼、泣いて謝ったって許しはしなくてよ！！」

8人目対戦前（vs サターン）



プリンス「見つけたわよ！ サターン。ミーと『ダイドーゲー』で勝負よ！」
サターン「なんだ、おめぇオレの星のバカ王子じゃねぇか。第四帝国なんかでなにやってるんだ？」
プリンス「ほーほっほっほ！ 細かいことなんか気にすることはないわ。あなたはただミーと勝負すればいいのよ！」
サターン「俺に大道芸で勝負とはいい度胸だ！ 丁度いい、そのマヌケな頭にお灸すえてやらあ！」

エンディング（8人目後）



プリンス「やりましてよ、ミーはついにサターンに勝ちましたわぁ！ ダディもさぞお喜びになるでしょうねぇ、オ〜ホッホッホッホッホ！！」
この3日後、プリンスがサターン星の王になったという……。



プリンス「ホ〜ッホッホッホッホッホッホッホッホ！」

9人目対戦前（vs ビルシュタイン）



プリンス「やりましてよ、ミーはついにサターンに勝ちましたわぁ！ オ〜ホッホッホッホッホ！！」



ビルシュタイン「よくやった、と言いたいところだが……貴様にはもうひと働きしてもらうぞ」
プリンス「あぁら、ビルシュタイン。残念ねぇ……サターンも倒したことだし、そろそろミーはサターン星に帰らなくっちゃならないのよ」
ビルシュタイン「そうはいかん、貴様には最後の重要な仕事が残っているのだ……フハハハハハハハ！！！！」
プリンス「しょうがない人ねぇ、そんなに『大道芸』を教えてもらいたいのね……。それじゃ、特別に個人教授してさしあげてよ！」

エンディング（9人目後）

それから一週間後……。



プリンス「ほらそこ！ 何やってるの？ もう……見てられないわぁ。ビルシュタイン!? あなたセンスのかけらも無いわねぇ、まったく。ほらほら、そんなことじゃミーのような超一流の芸人にはなれないわよ！」



ガモフ

威力の高い投げ技が多いうえに、プラズマストライクを利用した連続技でも十分なダメージを与えることができる。

5人目対戦前（vs エル）



エル「ねぇ、ガモフさん。どうしてハヤトさん達に協力しないの？　あなたは勇敢で優しい戦士のハズよ」
ガモフ「ガモガモ……」
エル「「今は違う」って？　何が違うの？　何をそんなに考えこまなきゃいけないの？　ねぇ、私と戦ってみない？　なにか答えが見つかるかもよ」

5人目対戦後（vs エル）

ガモフ「ガモガモガモー！　ガモガモッガモー！（おいらはもう逃げないガモ！　自分と闘うガモ！！）」

8人目対戦前（vs ビルシュタイン）



ビルシュタイン「ふん……仲間の助太刀にきたか……。だがプラズマパワーが低下したお前に用はない……」
ガモフ「ガモ……！　ガモガモ……！（勇気を出すガモ！　自分と闘うガモ！）」
ビルシュタイン「ほう……プラズマパワーが上昇していく……。素晴らしい、これならば実験体として申し分ない！」
ガモフ「ガモ……！　ガモッフーガモ！（オイラはもう逃げないガモ！　本当の勇気を教えてくれたあの娘の為にも！）」

エンディング（8人目後）



宿敵ビルシュタインを倒し、ガモフは故郷である惑星デローザに帰ってきた。だが、彼にとってはまだ全てが終わったわけではなかった……。
ガモフ「おいらの本当の戦いはこれから始まるガモ。きっといつの日か、この星を昔みたいな美しい星に戻してみせるガモ！」

9人目対戦前（vs デローザ人）

※デローザ人は、前作におけるガモフの色ちがいキャラクター。本作では、スタートボタンを押しながらガモフを選択すると使用できる



宿敵ビルシュタインを倒し、ガモフは故郷である惑星デローザに帰ってきた。だが、彼にとってはまだ全てが終わったわけではなかった……。



デローザ人「おめぇ、何しに来たガモォ？　また俺達にコテンパンにされに来たガモォ？」
ガモフ「今のおいらはこれまでのおいらとはちがうガモ！　この星でもうこれ以上悪さはさせないガモ、覚悟はいいガモ？」

エンディング（9人目後）

………それから月日は流れ……。



ジューン「ガモフ、久しぶりね！」
ガモフ「ガモー、ガモガモ？」
ジューン「え？　突然こんな何もない田舎の星に何しに来たのかって？　もう地球には自然なんてほとんどないでしょ？　だから、どうしてもこの子にデローザ星の豊かな自然を見せてあげたくって……」



ガンテツ

ガモフとのちがいは、突進タイプのプラズマストライクが飛び道具タイプになっていることぐらい。

5人目対戦前（vsプリンス）



ガンテツ「おい！　そこのピエロ！　テメェの軍にヒゲで鎧の男がいるだろう！」
プリンス「ヒゲでヨロイの男？　残念ねぇ、ミーはそんな人に興味なくってよ。オホホホホホ！」
ガンテツ「知ってるかどうかって聞いてんだよ！　興味のあるなしじゃねぇ！　まったく、おかしいのは言葉使いだけにしとけよ！！」
プリンス「キーッ！！　なぁんですってぇ!?　ミーのエ～レガントゥなトークをよーくもブジョクしてくれたわね！　覚悟なさぁい！」

5人目対戦後（vs プリンス）

ガンテツ「どうした？　ピエロのあんちゃん。ちょっと、根性が足りないんじゃねぇのか？」

8人目対戦前（vs ビルシュタイン）

ガンテツ「テメェがビルシュタインか！　いかにも悪そうなツラしてやがんぜ……！」
ビルシュタイン「ほう、キサマもプラズマ武器を使うのか……！　まだ技術的には未熟だが……なかなかの素質だ」
ガンテツ「テメェの軍にヒゲの将軍がいたはずだ。どこにいるか教えやがれ！」
ビルシュタイン「フン、そんなことを知る必要はない。キサマはここで私の実験体となって生きるのだからな！」

エンディング（8人目後）

ガンテツ「よっしゃ、さっそく祝杯といこうじゃねぇか！　おら、行くぞお前ら！！　俺様『超お勧め』の店につれてってやるぜ！」



ガンテツ「おらおら、飲め飲め！　なんだぁ？　俺の酒が飲めぇってのか？」
その宴は一週間にもおよんだという……。

9人目対戦前（vs ゲレルト）

ガンテツ「よっしゃ、さっそく祝杯といこうじゃねぇか！　おら、行くぞお前ら！！　俺様『超お勧め』の店につれてってやるぜ！」



ガンテツ「しかし、部下のカタキのヒゲ野郎はとうとう見つからなかったな。一体どこに逃げやがったんだか……」
ハヤト「おい、ガンテツ！　お前も歌え！！」
ガンテツ「おうよ、俺様の十八番『酒と男とギャラクシー』を聞かせてやるぜ！」



ガンテツ「ん？　……あ、あいつはまさか！」



ガンテツ「間違いねぇ、あのヒゲ野郎だ！」



ガンテツ「……ちくしょう、ここで会ったが百年目！　おい、てめぇ！　オモテに出やがれ、ぶっとばしてやる！！」

エンディング（9人目後）

ガンテツ「……てめぇ、結構やるじゃねぇか！」



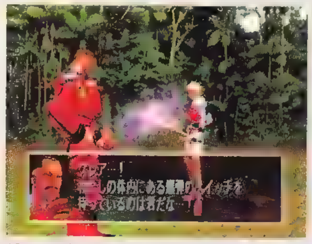
ガンテツ「気に入った！！　どうだ、一杯やらねえか？」
ゲレルト「許してくれるというのか？　この私を……。ありがとう、ここはぜひ私におごらせてくれたまえ」

ゲレルト



リーチの長い武器攻撃でケンセイしながら、ヒット時にはプラズマストライクへの連続技を狙うのが基本。

5人目対戦前(vs クレア)



ゲレルト「クレア……！　わたしの体内にある爆弾のスイッチを持っているのは君だな……！　これ以上、わたしはビルシュタインのあやつり人形になるわけにはいかない。渡してもらおうか……！」
クレア「……いくらゲレルト様の命令とはいえ、ビルシュタイン様の意志は絶対です。あきらめて下さい……！　さもないと……ここで死ぬことになります！」

5人目対戦後(vs クレア)

ゲレルト「クレア……すまない……！」

8人目対戦前(vs ビルシュタイン)

ビルシュタイン「キサマは……。チィッ、クレアの奴、しくじりおって……！」
ゲレルト「ビルシュタイン、借りを返す時がきたようだ。お前が犯した罪を悔いるがいい」
ビルシュタイン「ククク……、ゲレルトよ、私と戦って何の得がある？　今さら、おめおめと地球には戻れまい……！」
ゲレルト「お前には関係ないこと……！　私は……自分自身の誇りの為に闘うのだ！」

エンディング(8人目後)



ゲレルト「ビルシュタインは倒したが、私は多くの人を傷つけた。もう地球には戻れまい……」



ゲレルト「な、何だ、体が……熱い！　爆弾のスイッチは切ったはずなのに……！」



ビルシュタイン「バカめ……爆弾の起爆スイッチは一つではない。キサマはここで死ぬのだ！」
ゲレルト「こ……これはビルシュタインの思念……！　まさか……奴はまだ生きて……ぐ、うわぁぁぁぁぁぁ！」

9人目対戦前(vs イーグル)



ゲレルト「ビルシュタインは倒したが、私は多くの人を傷つけた。もう地球には戻れまい……」



イーグル「第四帝国の将軍、ゲレルトだな！　私は天空の使者イーグル！　悪は絶対に許さない！」

エンディング(9人目後)



イーグル「クッ、正義の力が敗れるとは……。だがキサマの犯した罪は消えることはない！　逃れることなどできないぞ！」
ゲレルト「逃れることなどできない、か……。確かにそうかもしれないな」

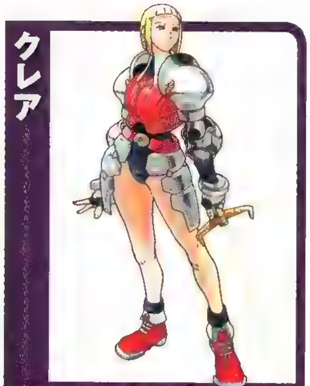
☆

ゲレルト「いつのまにかここに来てしまった。家族と再会を誓い合った場所……。フフッ、まだここで妻と娘が待っていてくれるとでも言うのか……まさかな……！」



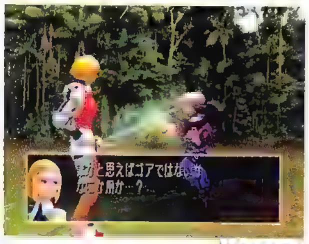
娘「パパ！」
妻「帰ってきてくれると信じてましたわ……あなた」
ゲレルト「お前達、なぜここに！　まさか……この私を許してくれるというのか……！」
娘「過ちは償うことができる。よくパパが言っていた言葉よ……！」
ゲレルト「……そうだったな、私が間違っていたよ。またやり直そう。お前達がいれば……できる気がする」

クレア



プラズマストライクの攻撃範囲がゲレルトよりも小さめだが、それをのぞけば同じような戦法で闘っていける。

5人目対戦前(vs ゴア)



クレア「誰かと思えばゴアではないか。なにか用か……？」
ゴア「タイヘンだよ！　お前の親分のゲレルトが僕たちの軍を裏切ってるらしいんだ！……」
クレア「なに……！　いい加減なことを言うと、たとえお前でも承知しないぞ！」

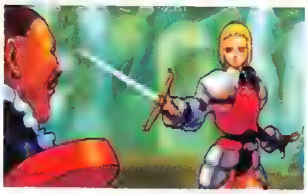
5人目対戦後(vs ゴア)

クレア「まさか………ゲレルト様が……！」

8人目対戦前(vs ゲレルト)

クレア「ゲレルト様、あなたが謀反を起こそうとしているというウワサがあります。それは本当でしょうか……！」
ゲレルト「……君にはウソはつけないな、クレア。それは本当だ、君たちにはすまないが、私がこの軍にいるのは本意ではないのだ……」
クレア「いいわけは聞きたくありません。反逆の意志が明らかになった今、あなたをここで殺さねばなりません……！」

エンディング(8人目後)



クレア「反逆者ゲレルト、覚悟を決めるがいい」
ゲレルト「クレア……お前に殺されるなら本望だ。ひと思いにやるがいい」

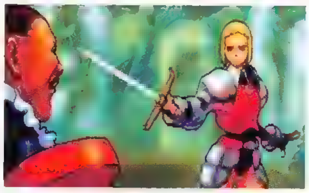


クレア「……今の貴方は、まるで牙の抜けたライオンだ。殺す価値もない、どこへでも去るがいい」



クレア(ゲレルト様……なぜ私達を裏切ったのですか……。……残念です)

9人目対戦前(vs ルカ)

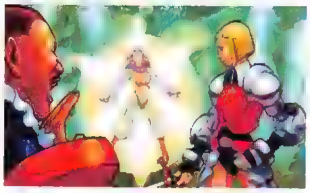


クレア「反逆者ゲレルト、覚悟を決めるがいい」
ゲレルト「クレア……お前に殺されるなら本望だ。ひと思いにやるがいい」

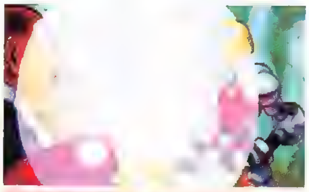


ルカ「二人とも見つけちゃった～。悪いけど死んじゃって！　ゴアさまの命令なの！」
クレア「なに……！」

エンディング(9人目後)



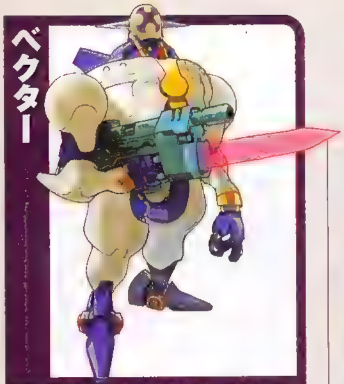
ルカ「ゴ、ゴ、ゴアさま～～！！！」
ゲレルト「いかん！　ルカのプラズマパワーが暴走を始めた！　爆発するぞ……！」





ゲレルト「ク、クレア……。まさか……この私をかばってくれたのか?!」
クレア「なぜかしら……裏切り者のあなたを守るなんて……。でも…無事でよかっ……た」
ゲレルト「おい！　クレア、しっかりしろ！　目を開けるんだ！」
クレア「……ゲレルト……様、もう少し……このまま……で……」
ゲレルト「クレア……！　クレアァーーーー！！！！」

ベクター



飛び道具が使いやすくなり、空中コンボを狙う機会も増えた。プラズマフィールドの攻撃範囲の広さも魅力。

5人目対戦前(vs ブラッド)

ブラッド「ベクターか? ……いや……違う! こいつは……なんというプラズマパワーだ!!」
ベクター「ニンシキ……ハンギャクシャ『ブラッド』……タダチニ、ハイジョスル……」
ブラッド「なるほど……ビルシュタインが成長する新ベクターを制作していたというのは本当だったのか……」
ベクター「セントウタイセイ……ジュンビOK」

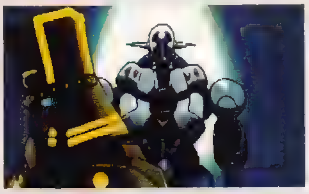
5人目対戦後(vs ブラッド)

ベクター「ターゲットナンバー0048『ブラッド』。抹消……完了……!」

8人目対戦前(vs ハヤト)

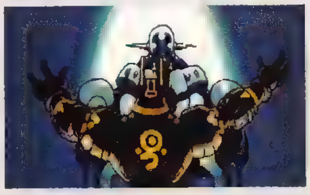
ハヤト「ベクター! よくも俺の仲間をやってくれたな! 礼をさせてもらうぜ!」
ベクター「サイシュウターゲット、ハヤト、カクニン……」
ハヤト「……なるほど、ただのザコベクターじゃなさそうだな! だが、所詮はロボット……俺の敵じゃねぇ!」

エンディング(8人目後)



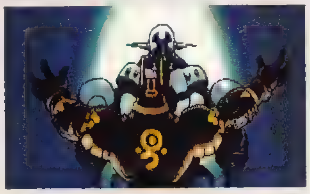
ビルシュタイン「フム、どうやら実験をやりなおす必要がありそうだ……。自己進化プログラムはわずか半分ほどしか機能していない。おまけに何度か暴走した形跡まである。さっそく分解して、原因を究明しなくてはな……」

9人目対戦前(vs ベクター)

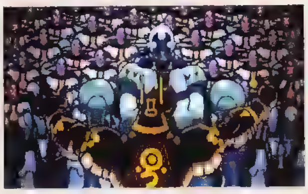


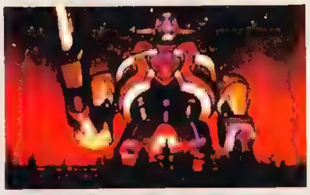
ビルシュタイン「フム、我ながらすばらしい成果だ! 自己進化プログラムは何の問題もなく機能……。暴走した形跡は全く認められない。あとはベクター同士での戦闘シミュレーションを繰り返し行うだけだ。これで、究極の人型兵器は完成する!」

エンディング(9人目後)



ビルシュタイン「フハハハハハハハ、我が野望が成就する時は来た!! 第四帝国の力を全宇宙に知らしめてくれるわ!」





スターグラディエイター達は敗れ、唯一の希望は失われた……。我々を待っているのは、力の掟と暗黒の支配だけだ。

Column Ⓚダウン攻撃でこんな遊びが……

転倒させた相手には、追い打ちとしてダウン攻撃を仕掛けることができる。ダウン攻撃には「⬆+ⒶorⒷ」と「⬆+Ⓚ」の2種類が存在し、攻撃力、予備動作、捕捉距離などに差がある。Ⓚダウン攻撃は捕捉距離が短く、相手が遠くにいると空振りしてしまうのだが、キャラクターによってはその動きがユニークで、見ていて楽しい。下の例のほか、ジューン(エル)やベクター(オメガ)の動作もおもしろいので、相手をKOしたときに狙ってみるといい。



▲サターン(プリンス)は急角度で頭から地面に激突してしまう。まさに脳天直撃。



▲レイン(カエデ)はハデに転んだあと、何事もなかったかのように立ち上がる。

オメガ



プラズマストライクは、攻撃範囲こそベクターより小さいものの、迎撃に活用することが可能。

5人目対戦前(vs ベクター)



ベクター「確認、Type97プロトタイプ・オメガ……」
オメガ「ワタシト同ジ系列のロボット……? ナニモノデスカ……」
ベクター「ドウヤラ記憶系統ヲ損傷のヨウス……。ビルシュタイン城ニ回収ノ必要ナシ。撤去スル……!」
オメガ「ビルシュタイン城……? ソコデ、ワタシハツクラレタノカ……!」

5人目対戦後(vs ベクター)

オメガ「ビルシュタイン……。ソノ『ヒト』ガワタシヲツクッタ……?」

8人目対戦前(vs ビルシュタイン)

オメガ「アナタガビルシュタインデスカ……」
ビルシュタイン「……何だ……。なぜオメガ・タイプがこんな所に? ここは警備ロボットが来るところではないぞ……」
オメガ「ココロトイウモノガ欲シイ……ビルシュタイン……ココロヲ増設シテホシイ……」
ビルシュタイン「フン、不良品か……わけの解らぬことを言いおって……すみやかにスクラップになるがいい!」

エンディング(8人目後)



オメガ「ワタシノエネルギー、アトワズカ。ココロ……ドノヨウナモノカ、シリタカッタ」



オメガ「残念……デス。ワタシノココロヲ捜ス旅モ……コレデ……オワリ……」

9人目対戦前(vs エル)

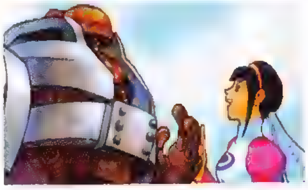


オメガ「ワタシノエネルギー、アトワズカ。ココロ……ドノヨウナモノカ、シリタカッタ」



エル「あなたは……帝国の戦闘ロボットね! こんなところにもいるなんて! 覚悟しなさい!」

エンディング(9人目後)



エル「あなた……他のロボットとは違うの? 何か……心を持っているような……」
オメガ「ココロ……アナタハ、ソレガナニカシッテイルノデスカ?! ココロ……ホシイ」
エル「ココロ……、『心』が欲しいの?! といってもねぇ、私にもどうしたらいいのか……。でもね……心とは『知る』ものじゃないと思うの。そう……たぶん『感じる』もの……」



オメガ「アノ人間ノイッテル意味ハ、ナンダッタノダロウ。ココロ……ト・ハ・カンジルモノ……。ナニカガワカッテキタキガスル。シカシ、モウ、エネルギーガ……」

☆

子どもA「……こんなトコロにロボットが捨ててあるよ～!」
子どもB「ホントだ、今日はこれで遊ぼうよ!」



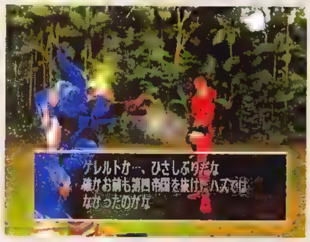
子どもC「ねぇ、このロボットって笑ってるように見えない? なんか……とても楽しそう!」
子どもD「え～、まっさかぁ!」

ゼルキン



空中ダッシュが可能なうえに、飛び上がって攻撃する技も持つので、相手の頭上から奇襲をかけることが得意。

5人目対戦前(vs ゲレルト)



ゼルキン「ゲレルトか……、ひさしぶりだな。確かお前も第四帝国を抜けたハズではなかったのかな」
ゲレルト「少しワケありでね……。さて……実は、私はお前を始末しにきたのだ……。裏切りの代償としてな……!」
ゼルキン「ビルシュタインの命令というわけか……」
ゲレルト「そういう事だ……。君のような勇敢な男を失うのは個人的には惜しいがね……」

5人目対戦後(vs ゲレルト)

ゼルキン「そんな迷いのある剣では、私の体に傷一つ付けることすらできまい……!」

8人目対戦前(vs ビルシュタイン)

ゼルキン「ビルシュタイン……! かつて共に戦ったことがあるお前だ、降伏するなら命だけは許してやろう……」
ビルシュタイン「ククク……降伏だと? お前も変わったものだな、ゼルキン。地球人はお前の敵だったのではないかね? そんな奴等を手助けするとは……仲間に戻るなら今の内だぞ」
ゼルキン「……私はもうだまされない!! 本当に裁かれるべきはお前だ! ビルシュタイン!」

エンディング(8人目後)



ハヤト「……ゼルキン、一体どういう風の吹き回しだ?」
ゼルキン「別にお前達の手助けをしたつもりはない。借りを返した……ただそれだけの事だ。今度お前達と会う時はお互い敵同士かもしれんな……。では、さらばだ!」

9人目対戦前(vs ハヤト)



ハヤト「……ゼルキン、一体どういう風の吹き回しだ?」
ゼルキン「別にお前達の手助けをしたつもりはない。自分にけじめをつけた……ただそれだけの事だ。これで、お前達に借りを返した。もはや私がこの星にいる理由は何も無い……」
ハヤト「待てよ! 俺との勝負、まだ決着がついてなかったはずだぜ!」
ゼルキン「……よかろう。では、ゆくぞ!」

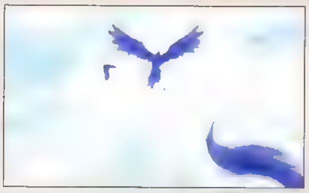
エンディング(9人目後)



ハヤト「くっ、俺の負けか……だが、なぜだろうな? 負けて悔しいはずなのに、やけに気分がいいぜ……」
ゼルキン「……ハヤト、お前に渡したいものがある」



ハヤト「これは?」
ゼルキン「我らクロンダイクの戦士は、強敵(とも)と認めた相手には自分の頭頂の羽を与える……」
ハヤト「そうか、ありがとよ……。……ゼルキン、今回は俺の負けだ。だが、これだけは覚えとけよ! 今度やるときは絶対にこの俺が勝つ!!!」



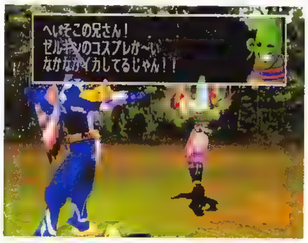
ゼルキン「フッ、お前と再び剣を交える日が楽しみだ……。では、さらばだ! 地球人を認めるとは、私もつくづく物好きな男だ。だが……、強敵(とも)か……悪くないものだな……」

イーグル



基本能力はゼルキンと同じ。空中コンボにつなげられる投げタイプのプラズマストライクを活かせるかがカギだ。

5人目対戦前(vs サターン)



サターン「へいそこの兄さん! ゼルキンのコスプレか〜い。なかなかイカしてるじゃん!!」
イーグル「コスプレ!? 一体何の事だ? 私は鳥人戦士イーグル! 天空よりの使者!」
サターン「何いってるんだい、アンタ。それ、どう見ても手作りじゃない! 変な奴だね〜」
イーグル「この翼に偽りはない! それを君に証明して見せよう。いくぞ!」

5人目対戦後(vs サターン)

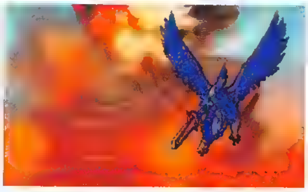
イーグル「この翼に「偽り」の二文字はないよ!!」

8人目対戦前(vs ビルシュタイン)



イーグル「悪の権化、ビルシュタイン! 観念して天空の裁きをうけるがいい!!」
ビルシュタイン「なんだ、キサマは……正義の味方を気取ったつもりか?」
イーグル「私は正義を語るつもりはない。ただ、弱き人々をこの翼で守りたい……それだけだ!!」
ビルシュタイン「弱者を守るだと?! 愚かな……。私がその行為の無意味さを思い知らせてやろう!」

エンディング(8人目後)

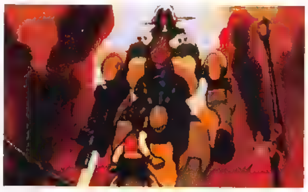


イーグル「ビルシュタイン……手強い相手だった……。だが、これで全ての悪が滅んだわけじゃない。真の平和のため、そして未来を担う子供たちのためにも私は闘い続ける!」

9人目対戦前(vs ベクター)



イーグル「ビルシュタイン……手強い相手だった……。さあ、わが故郷に帰ろう! 私の助けを待っている人達がいるはずだ!!」

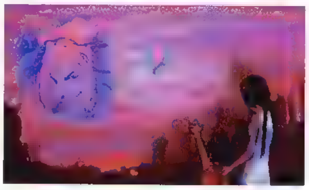


男A「逃げろ、ロボットが暴れているぞ!」
男B「うわーっ!!」
男C「おい、警察はまだか?!」
母親「通して下さい! 私の子が!」
男D「危ない! 行っちゃだめだ!!」
母親「ぼうやー!!!」
男E「おい、あれは何だ! 鳥か?」
男F「いや、飛行機だ!」
少年「ちがうよ! イーグルだ!!」



イーグル「私が来たからにはもうキサマの好きにはさせん! 天空の裁きを受けるがいい!!」

エンディング(9人目後)



イーグル「ケガはないかい? ぼうや」
少年「うん!」
母親「ありがとうございます、このご恩は一生忘れません」
イーグル「礼には及びませんよ。私にはその笑顔がなによりの報酬なのですから。では!」
少年「ありがとー!」
母親「さようならー!」

ゴア



あお向けに寝ころんでからのトリッキーな攻撃に加えて、プラズマコンボや必殺技からの空中コンボが主力となる。

5人目対戦前(vs イーグル)

イーグル「お前は……「狂気の魔術師」ゴアだな！ この翼にかけて、お前を倒す！！」
ゴア「お前なに言ってんの？ その歳でヒーローごっこなんて子供っぽいと思わないの？ 恥ずかしい！」
イーグル「どうやら、反省の色は全く無いようだな……。いくぞ！ 天空の裁き、受けるがいい！！」
ゴア「僕に勝てると思ってるの？ 馬鹿なヤツ！ バラバラになってから後悔してもしらないよ！」

5人目対戦後(vs イーグル)

ゴア「トヒナメヤチオテンナムヨデマコトナンコ(正義の味方なんてめずらしい！ はく製にしちゃおうかな！)」

8人目対戦前(vs ビルシュタイン)

ビルシュタイン「ゴア……お前の作った「人造人間」ルカはプラズマパワーが暴走する危険がある……。よって早急に処分する」
ゴア「ま、まってよビルシュタイン！ ルカだけはかんべんしてくれよ～！ 僕の大事なものなんだ……！」
ビルシュタイン「ゴア……この私に反抗するつもりか？」
ゴア「……いくらビルシュタインでも僕のつくったものに手出しをさせないぞ！ やっつけちゃうからな！」

エンディング(8人目後)



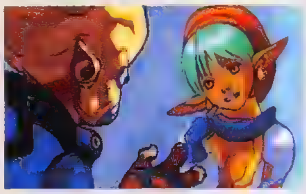
ゴア「もうビルシュタインの所にはいられないなぁ、これからどうしよう？」
ルカ「わたし、ゴア様といっしょならどこにいても楽しいですぅ！」
ゴア「よーし、とりあえず地球でジッケンして遊ぼう！」

9人目対戦前(vs クレア)

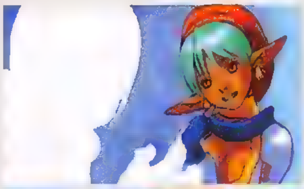


クレア「ゴア、一体どういうつもりだ！ ビルシュタイン様に手をあげるとは、乱心したか？」
ゴア「もうボクはビルシュタインとは関係ないんだ、僕らの邪魔をするやつは許さないぞ！」

エンディング(9人目後)



ルカ「ゴア様、これからどうするんですかぁ？ わたしたち、地球連邦軍から指名手配されてるんですけど……」
ゴア「大丈夫だよ、ルカ。プラズマ魔術に不可能はないからね！」

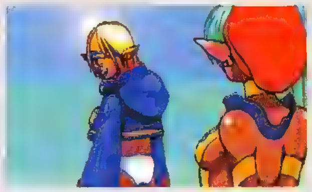




ルカ「……この星に住んでからもう1年になりますねぇ」



ゴア「うん、地球連邦軍のヤツラもまさかボクがこんな姿になっているんて思わないみたいだ」
ルカ「わたしはそのお姿の方が好きですけど……。ねぇゴア様？ このままずっと二人きりでいられるといいですね！」



ゴア「大丈夫、プラズマ魔術に不可能はないからね！」

ルカ



基本的な戦法はゴアと同じだが、プラズマストライク×2の連続技が成立しないのが少々ネック。

5人目対戦前(vs オメガ)

オメガ「スミマセン、アナタ、ココロトイウモノヲ、シリマセンカ」
ルカ「ココロ？ なにそれ！ なにいってるのかしら、このポンコツロボット！」
オメガ「……ココロ……シラナイ。アナタハ、ニンゲンデハナイノデスカ？」
ルカ「な……なにいってるの……！ 私は……私は……ニンゲンなのよ！ アンタと一緒にしないでよぉ！！」

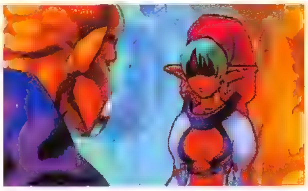
5人目対戦後(vs オメガ)

ルカ「ワタシ、人間なのよ！ ニンゲン……！ そーなんだよねぇゴアさまぁ！！」

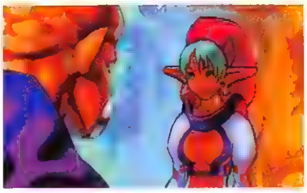
8人目対戦前(vs ビルシュタイン)

ルカ「ねぇ！ ビルシュタイン、教えて！ 私って、ニンゲンよねぇ！ ねぇ！ そうだって、言ってよ！」
ビルシュタイン「なんだ、ゴアに聞いていないのか。キサマはプラズマ魔術で作られた人造生物……人間ではない！」
ルカ「な……なにいってるの、アナタ。ワタシは……ニンゲンよ！ そしてゴアさまと結ばれるの！」
ビルシュタイン「プラズマパワーによる感情回路の混乱か……。やはりゴアには過ぎたオモチャだったようだ」

エンディング(8人目後)

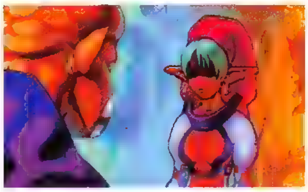


ルカ「……ゴアさま……」
ゴア「ルカ、どうしたんだい？」

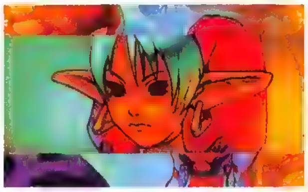


ルカ「やっと見つけました！ もう、探したんですよぉ。さあ、早く地球に「ジッケン」しに行きましょ！！」

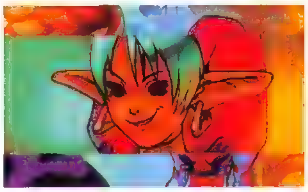
9人目対戦前(vs ゴア)



ルカ「……ゴアさま……」
ゴア「ルカ、どうしたんだい？」
ルカ「ウフフ、ゴアさまぁ……。ルカは、ゴアさまが大好きです……」



ルカ「殺してしまいたいほどに！」



エンディング(9人目後)



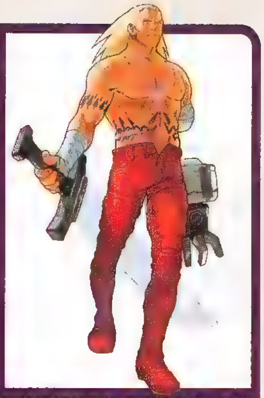
ルカ「……これでゴアさまはもうあたしだけのもの……。ゴアさま？ ウフフッ、ゴアさまったらさっきから無口ですね。ふたりっきりになって照れてらっしゃるんですかぁ？ ねぇ、ゴアさまったらぁ……」

Column ニノタッカヨモテクナマヨハレコ……(ゴアのセリフにこんな秘密が！)

ゴアの勝ちゼリフはどれも意味不明な言葉で、その訳が( )内に表示されている……ように見える。しかし、じつはその意味不明な言葉は日本語を逆から読んだもので、しかも( )内の訳とはまったく関係がないのだ。右表の勝ちゼリフ集を参考にして、ゴア語をマスターしてみよう。

ゲーム画面に表示される勝ちゼリフ	逆に読んだ結果
ウュチウドカウョヒウコウツラグタス…… (僕に逆らうなんてバカなやつだな～)	スタグラ2好評稼働中
ネダトヒナウツテンナルレクテッカツヲクボノコ……！ (よくもやったな！ 100万倍にして返してやる！)	このボクを使ってくれるなんて通な人だね
ネテッカツドルーィフマズラプ……！ (よーし、お前はプラズマ魔術の材料にしてやるぞ！)	プラズマフィールド使ってね
タレクテミグンィデンエノンシ……！ (お前は気にいらないんだよぉ！)	真のエンディング見てくれた？
ヨタッカナラシテッダンナンゲンニテックボ……！ (ついムキになっちゃった、ゴメンね！)	ボクって人間なんだって、知らなかったよ
ダクャキウクキカクヨハクャキノリナト…… (さーて、どうやって殺しちゃおうかな～)	隣りの客はよく柿食う客だ
ンヨヨボンヨヨボイパッオ……！ (キャホホホ、バーカ、バーカ)	オッパイボヨヨンボヨヨン
トヒナメャチオテンナムヨデマコトナンコ (正義の味方なんてめずらしい！ はく製にしちゃおうかな！)	こんなとこまで読むなんてお茶目な人

ブラッド



剣を豪快に振りまわす技がいくつも用意されているほか、瞬間移動する技で相手をカクランすることも可能。

5人目対戦前（vs B.ハヤト）

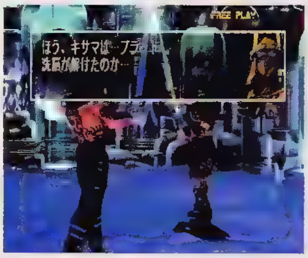


ブラッド「貴様、何者だ……！　どこかで会った気もするが……」
B.ハヤト「……フン、キサマの同類といった所かな……」
ブラッド「……！！　まさかお前もビルシュタインの洗脳を受けた「子供」の一人……！」
B.ハヤト「キサマを見ていると体がうずく…血を流せ、肉を切りきざめとな！！」

5人目対戦後（vs B.ハヤト）

ブラッド「ビルシュタイン……！　これ以上…犠牲者は出させぬぞ……！」

8人目対戦前（vs ビルシュタイン）

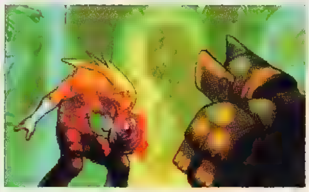


ビルシュタイン「ほう、キサマは……ブラッド。洗脳が解けたのか……」
ブラッド「そうだ、ビルシュタイン。よくも俺の人生を狂わせてくれたな……！」
ビルシュタイン「クック……だからといって私を倒すのか？　お前の体、私の支配なくしては長く生き延びることはできん！」
ブラッド「そんな事はわかっている……！　だが俺は……キサマを倒す！！」

エンディング（8人目後）



ビルシュタイン「これで終わりだと思うなよ……。私は何度でも復活する……。そう、ビルシュタインは永遠に不滅だ……フハハハ…ハ……」

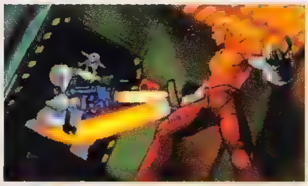


ブラッド「…………ゲホッ！　……くっ……まだだ……まだ死ねない……。……貴様を滅ぼすまでは………。必ず……必ず追いつめてやる、ビルシュタイン」

9人目対戦前（vs ベクター）



ビルシュタイン「これで終わりだと思うなよ……。私は何度でも復活する。……そう、ビルシュタインは永遠に不滅だ……フハハハ…ハ……」
ブラッド「!?」
ビルシュタイン「プラズマジェネレーターの暴走が始まったか……。私の勝ちだな、ブラッド。……私の計算が正しければ、この城の爆発でゼータ星はおろか、地球までもが跡形もなくなる。そして、城の爆発まであと5分もない……。理論上脱出は不可能だ。お前もここで朽ち果てるがいい……フハハハハ！」
ブラッド「…………」
ビルシュタイン「動力炉にむかっても無駄だ、暴走はもはや止められぬ……」



ベクター「コノ先ハ、ジェネレータールーム。一般兵ノ入室ハ許可サレテイナイ……」
ブラッド「ジャマだ、ポンコツが！」

エンディング（9人目後）



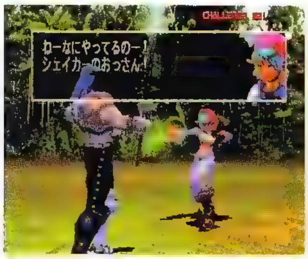
ブラッド「ジェネレーターの暴走を止めるつもりなど毛頭ない……だが、爆発の衝撃を抑えるくらいの事はこの俺にもできる。ビルシュタイン、最後まで貴様の思い通りにさせはしない！」

シェイカー



ブラッド同様、通常投げからプラズマストライクへの空中コンボが狙える点を活かして闘うことに。

5人目対戦前（vs ルカ）

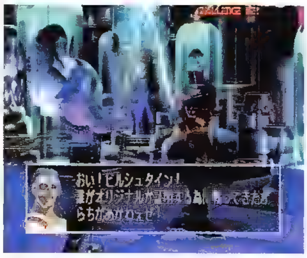


ルカ「ねーなにやってるのー！　シェイカーのおっさん！」
シェイカー「ン～なんだルカか、実は、俺たちクローン部隊の中で誰が本物かって言う話になってなぁ。やっぱ強い奴がそうだろうって事で、今、それを決める為に戦っているのさ！」
ルカ「へ～おもしろそうネ！　私も仲間にいれてよ！」

5人目対戦後（vs ルカ）

シェイカー「ハッハー！！　ルカ！　テメェにかまってる暇はねぇ！　そのへんでおとなしくしてやがれ！！」

8人目対戦前（vs ビルシュタイン）



シェイカー「おい！　ビルシュタイン！　誰がオリジナルか証明する為に戦ってきたが、らちがあかねぇぜ！　あんたなら、知ってるんだろう？　本物は誰なんだ！」
ビルシュタイン「フン、オリジナルを知りたいだと……。よかろう、私に勝ったら教えてやろう……」

エンディング（8人目後）



シェイカー「おお～い、ビルシュタインのおっさんよぉ！　シィ～ット！！　やりすぎちまったぜ、死んでるよ！　シ・ン・デ・ル！」



シェイカー（黄）「おい、どうすんだ！！　これじゃ誰がオリジナルなのかわからねぇ～じゃんか！」
シェイカー（青）「やりすぎなんだよ、このマヌケが！！」
シェイカー「なんだと、てめぇが……」
こうして、シェイカー達の戦いは終わることなく続くのであった……。

9人目対戦前（vs シェイカー）



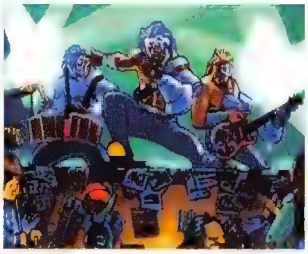
シェイカー「おお～い、ビルシュタインのおっさんよぉ！　シィ～ット！！　やりすぎちまったぜ、死んでるよ！　シ・ン・デ・ル！」



シェイカー（黄）「おい、どうすんだ！！　これじゃ誰がオリジナルなのかわからねぇ～じゃんか！」
シェイカー（青）「やりすぎなんだよ、このマヌケが！！」
シェイカー「なんだと、俺にケンカうってんのか？」

エンディング（9人目後）

シェイカー「ハアハア……。なあ、こんなケンカしててもキリがないぜぇ？」
シェイカー（黄）「それもそうだ……。ビルシュタインのおっさんは死んじまって、もう誰がオリジナルなのか知る方法もないしな」
シェイカー（青）「……ところで、第四帝国もなくなっちまって、俺たちゃこれから一体どうすりゃいいんだ？」
シェイカー「まかしとけぇ！！　俺にいいアイディアがある……」



シェイカー「OK！　ベイベ！！」
シェイカー（黄）「おい、次は俺にギターをやらせろ！！」
シェイカー「うるせぇ、テメェはすっこんでな！！」

G.（ゴースト）ビルシュタイン



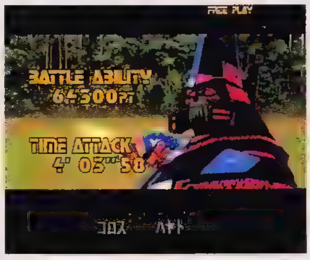
武器のリーチは長いが、全体的にスキも大きい。プラズマストライクが何度も使えるプラズマフィールドを持つ。

5人目対戦前（vs ゼルキン）



G.ビルシュタイン「ハヤト……ドコダ……」
ゼルキン「ビルシュタインの亡霊が現れるとのウワサは本当だったらしいな……」
G.ビルシュタイン「ハカイ………コロス……オオオオオオォォ！」
ゼルキン「もはや感情すらないようだが……戦士の情けだ、私が引導を渡してやろう」

5人目対戦後（vs ゼルキン）



G.ビルシュタイン「……コロス………ハヤト………」

8人目対戦前（vs ビルシュタイン）

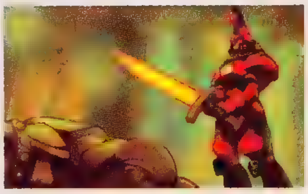


G.ビルシュタイン「ハヤト……ドコ……ダ。コロス……」
ビルシュタイン「……ほう、これは……私の昔の肉体か……！　どうやら復活の際、精神レベルの転送ミスで思念のみが残ってしまったらしいな……」
G.ビルシュタイン「ハカイ……スル……グガアアアアアアッ！」
ビルシュタイン「フン、みぐるしい……！　こんな知性のカケラもない私が存在するなど不愉快きわまりないな！！」

エンディング（8人目後）



ビルシュタイン「な、何という事だ……この私……が……」
G.ビルシュタイン「………。ハヤト………ドコダ………ハヤ……ト……」



その後、「ビルシュタインの亡霊」がどこへ向かったのか知る者はいない。

9人目対戦前（vs ハヤト）



G.ビルシュタイン「…………」



ハヤト「これは!?　ビルシュタインが二人……いったいどうなってんだ？」
G.ビルシュタイン「オオオォォォ………」
ハヤト「そうか、てめぇがウワサの「ビルシュタインの亡霊」か！」
G.ビルシュタイン「ハヤト……コロス！！」

エンディング（9人目後）

G.ビルシュタイン「ヨワイ………ハヤト……チガウ……。……ドコダ！　ハヤトオオオオォォォ！！！！」



兵士A「来たぞ！　うっうわぁ！！」
兵士B「バ、バカな……あれだけの弾をくらって無傷だぞ！！」
兵士C「ダメだ、総員撤退！　撤退ーー！！！」
G.ビルシュタイン「ハヤト……ドコダ……」

ビルシュタイン



G.ビルシュタインとのちがいは、プラズマストライクのみ。ほとんど同じ感覚で闘うことができる。

5人目対戦前（vs G.ビルシュタイン）



G.ビルシュタイン「…………………………」
ビルシュタイン「ほう、私が捨てた肉体か……。完全に活動停止していたはずなのだがな……」
G.ビルシュタイン「……ハヤト………ハヤト……ハ……ドコ…………ダ……」
ビルシュタイン「再起動した上に、自己修復まで行うとは……。面白い、さっそく持ち帰って調査を行おう」

5人目対戦後（vs G.ビルシュタイン）

ビルシュタイン「全ての存在は私の為にある……キサマもその一つだ」

8人目対戦前（vs ハヤト）

ハヤト「見つけたぜ、ビルシュタイン！　俺がキサマを倒す！　テメェの野望もこれまでだ！」
ビルシュタイン「クックックッ、バカめ……！　神崎ハヤト……キサマらはまんまとワナにかかったのだ……！」
ハヤト「……なんだと！」
ビルシュタイン「私の最終兵器は、貴様らのプラズマパワーをもって完成する！　つまり……貴様らは私に協力しにきたのだ！！」

エンディング（8人目後）



ビルシュタイン「フン、2度目の奇跡は起こらなかったようだな？　神崎ハヤト。それにしても愚かな連中だ……。ワナとも知らずに、このビルシュタイン城にノコノコやってくるとはな。キサマら強大なプラズマ能力を持つ者を「コア」として組み込む事で、究極のプラズマ兵器「スペース・エンド」は完成する！　もはや私の銀河征服は時間の問題というわけだ！　フハハハハハハハ！」

9人目対戦前（vs ブラッド）

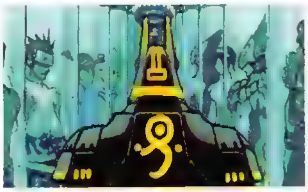


ビルシュタイン「フン、2度目の奇跡は起こらなかったようだな？　神崎ハヤト。キサマら強大なプラズマ能力を持つ者を「コア」として組み込む事で、究極のプラズマ兵器「スペース・エンド」は完成する！　せいぜい役に立ってもらうぞ、フハハハハハハハハハ！」

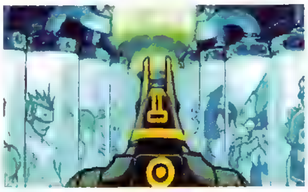


ブラッド「そこまでだ、ビルシュタイン！」
ビルシュタイン「ほう……キサマ、ブラッドか。その体でまだ生きていたとはな」
ブラッド「俺は、キサマを滅ぼすために地獄から舞い戻ってきた」
ビルシュタイン「ククク、復讐か？」
ブラッド「何がおかしい！」
ビルシュタイン「そんなつまらぬことに縛られている貴様が哀れでな……。よかろう、貴様も「コア」として利用してやる」

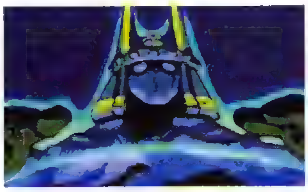
エンディング（9人目後）



コンピュータ「システム起動、『スペース・エンド』に動力伝達……」



ビルシュタイン「……おお、素晴らしい！！予想以上だ！　これだけのプラズマパワーがあれば、惑星一つ蒸発させる事など造作も無いこと！」



ビルシュタイン「まずは手始めに地球からだ！　フハハハハ、愚民どもよ、絶望するがいい！　このビルシュタインこそが唯一にして絶対の支配者なのだ！　ビルシュタインは永遠なり！」

レイン



武器のリーチが長いぶん、攻撃時のスキは大きめ。Ⓚ攻撃を、脚ではなく武器の柄で行なうのも特徴のひとつ。

5人目対戦前（vs 白虎）



白虎「お主は……『ビルシュタインの娘』レイン……！」
レイン「私のことを知ってるなんて、ただのノラ猫じゃなさそうね……！」
白虎「片時もビルシュタインの側を離れぬお主がこんなところにいるとはな……！」
レイン「私の……婿さがしといったところかしら？ あなた……残念ね、プラズマパワーはイイけど、その顔はちょっと頂けないわ……」

5人目対戦後（vs 白虎）



レイン「見かけだおしね」

8人目対戦前（vs ハヤト）



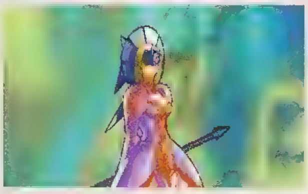
ハヤト「てめぇ……何者だ？！ オレに……一体何の用だ？」
レイン「……あなたがハヤト？ 素晴らしいプラズマパワー……お父様を一度倒しただけの事はあるわね」
ハヤト「『お父様』だと？！ ……まさかてめぇは！」
レイン「そう、私は『ビルシュタインの娘』。あなたは私にふさわしい男だわ。来なさい……そうすれば全てを教えてあげる」

エンディング（8人目後）



レイン「神崎ハヤト……。期待してたけど、たいした男じゃなかったわね。フフ……、私が相手じゃ仕方なかったかしら？ でも、宇宙は広いわ。きっとどこかに私を満足させてくれる殿方がいるはず……」

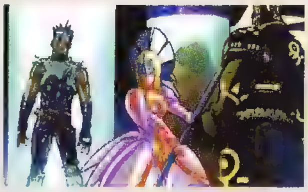
9人目対戦前（vs ビルシュタイン）



レイン「神崎ハヤト……。期待してたけど、たいした男じゃなかったわね。フフ……、私が相手じゃ仕方なかったかしら？」

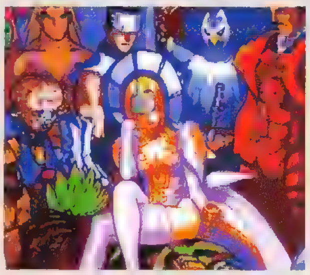


ビルシュタイン「レイン、どうした？ まだ目的は果たされてはおるまい？」
レイン「もうこれ以上は無意味な事ですわ、お父様。神崎ハヤトがあの程度では……他の男などたかが知れてますもの」
ビルシュタイン「よいか！ 潜在的プラズマパワーが格段に強化された『新たなる地球人類』。その母胎となることこそがお前の存在意義なのだ！」



レイン「フゥ………お父様のお遊びに付き合うのはもう飽きました。これからは私の好きにさせていただきます」

エンディング（9人目後）



レイン「ウフフフフフ……きっと、全宇宙が私の支配を待ち望んでいることでしょうね。楽しみだわ」

カエデ



プラズマストライクが地上でも空中でも使用可能。ジャンプ攻撃をキャンセルしてのコンボも狙える。

5人目対戦前（vs ハヤト）

カエデ「神崎ハヤトだね。地球連邦の依頼で、アンタを倒しに来たよ！」
ハヤト「なに……！ 味方である連邦が俺たちを？ そりゃどういうこった……！」
カエデ「どーやらアンタ達、キケン分子と判断されちゃったみたいだね。悪いけど覚悟してもらうよ。これも賞金稼ぎの仕事なんでね！！」

5人目対戦後（vs ハヤト）

カエデ「賞金首は、あと3人だね！ さっさと終らせて温泉でもいこーっと」

8人目対戦前（vs ビルシュタイン）

カエデ「捜したよ、ビルシュタイン！ アンタを倒せば、やっとこさ依頼も完了だよ」
ビルシュタイン「キサマは誰だ……？！ フン、まあいいだろう。実験体は多ければ多いほど……」
カエデ「あーあ、長い能書きはどーでもいいよ！ アタイは早く終らせて賞金もらえりゃいいんだから……。ちゃっちゃといくよ！」

エンディング（8人目後）



カエデ「依頼通り、ヤツらのプラズマパワーは封印してきたよ。だから、早く約束の賞金をちょうだいよ！」
長官「……いいだろう、君はよくやってくれた……」



カエデ「やったー！ これ全部もらっていいの。アタイ、幸せー！」

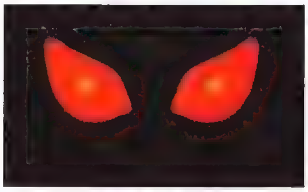
9人目対戦前（vs 白虎）



カエデ「依頼通り、ヤツらのプラズマパワーは封印してきたよ。だから、早く約束の賞金をちょうだいよ！」
長官「……いいだろう、君はよくやってくれた……、と言いたいところだが、君のプラズマパワーもかなり強力だ……。このまま帰すわけにはいかないな」



カエデ「そりゃ、どういうことだい！」
長官「プラズマパワーを使用できるのは、我が地球連邦だけで良いのだよ……！ 白虎！ 出番だ！ この娘を消してしまえ！」



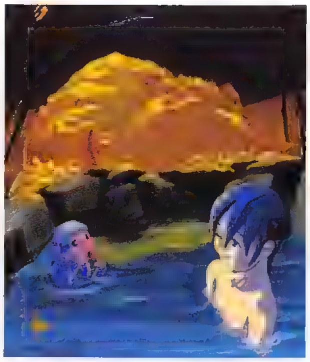
エンディング（9人目後）



長官「逃がしたか……だが小娘一人、後でどうにでもなるだろう」



部下「た、た、たいへんです、長官！ 我が連邦の金庫が……破られています！！」
長官「な、なんだと！ まさか……あの小娘か！！」



カエデ「あーあ、上手い話には裏があるって本当だね……！ まあ、頂くものは頂いたから、いいけどサ！」

白虎



空中ダッシュや急降下攻撃を利用したラッシュが強い。軸ずらしまたは後転から攻めに転じる技も持つ。

5人目対戦前(vs ガンテツ)



ガンテツ「テ……テメェは白虎！　仲間を襲っていたのはお前だったのか！」
白虎「……………」
ガンテツ「き、聞いたことがある……。地球連邦にとって脅威となり得るプラズマ兵器の使い手を暗殺する闇の部隊……『四聖獣』！！　まさかテメェが……！」

5人目対戦後(vs ガンテツ)

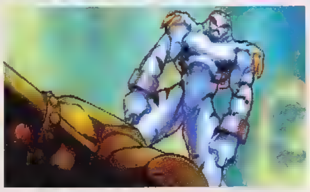
白虎「生々流転……。知らずにいれば生きれたものを……」

8人目対戦前(vs ビルシュタイン)



ビルシュタイン「キサマは、他のスターグラディエイターどもとは少し毛色が違うようだが……」
白虎「………お主が知る必要はない……」
ビルシュタイン「フン、いずれにせよ連邦のイヌか……よかろう、キサマのプラズマパワーは素晴らしい。私の実験体となる権利を与えよう！！」

エンディング(8人目後)



白虎「任務完了……」
雷怒「見事だ白虎、さすがは『四聖獣』最強の戦士……」



雷怒「地球連邦にとって脅威となり得る、プラズマ武器の使い手の暗殺……。こうまであっさりとやってのけるとはな、想像以上だ」
白虎「…………」
雷怒「さっそくだが、お前には次の任務が下された」
白虎「…………」
雷怒「反連邦ゲリラのせん滅だ。お前にとっては少々物足りないかもしれないがな……。さあ行くぞ、白虎」
白虎「……任務了解！」

9人目対戦前(vs 雷怒)



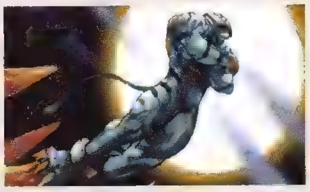
白虎「任務完了……」
雷怒「見事だ白虎、さすがは『四聖獣』最強の戦士……」



雷怒「地球連邦にとって脅威となり得る、プラズマ武器の使い手の暗殺……。こうまであっさりとやってのけるとはな、想像以上だ」
白虎「…………」
雷怒「だが、その強さが己の命を縮める事になるとはな……皮肉なものだ」
白虎「……どういう意味だ？」
雷怒「強すぎるのだよ、貴様は！　貴様はその力を素直に発揮しすぎた……。もはや貴様の存在自体が脅威なのだ！」

エンディング(9人目後)

雷怒「グ……これまでか……………いいか、覚えておけ……もはや貴様に……逃げ場は……ない……」
白虎「…………」



白虎「…………諸行無常……生じては滅び、滅びては生ずる……それが世の定め……。だが、俺にはなさねばならぬ事がある……。……今はまだ……死ねぬ……」

雷怒



白虎とは、基本技、必殺技、プラズマストライクの種類が異なる。立ちⒶ攻撃のスキが小さめなのも特徴。

5人目対戦前(vs ガンテツ)

ガンテツ「テメェ何者だ？　なぜ俺達スターグラディエイターをつけ狙う？」
雷怒「我が名は『雷怒』、影を統べる者。地球連邦にとって、貴様らプラズマパワーを持つものはみな、危険な存在にすぎん……。地球の平和のため……というわけではないが、貴様らには死んでもらう！！」

5人目対戦後(vs ガンテツ)

雷怒「運命(さだめ)なれば、我は闇に身を埋め、血で手を染めようぞ」

8人目対戦前(vs ビルシュタイン)

ビルシュタイン「キサマは、他のスターグラディエイターどもとは少し毛色が違うようだが……」
雷怒「死にゆくものが知ったところで何になる……」
ビルシュタイン「忍！　この宇宙、貴様の血で染め上げてくれるわ！」

エンディング(8人目後)

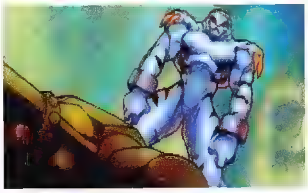


白虎「!?　これは……」
雷怒「遅かったではないか、白虎」



雷怒「地球連邦にとって脅威となり得る、プラズマ武器の使い手の暗殺……。予想以上に楽な任務だったな」
白虎「…………」
雷怒「さっそくだが、我々には次の任務が下された」
白虎「…………」
雷怒「反連邦ゲリラのせん滅だ。我々にとっては少々物足りないかもしれないがな……。さあ行くぞ、白虎」
白虎「……任務了解！」

9人目対戦前(vs 白虎)



白虎「!?　これは……」
雷怒「遅かったではないか、白虎」



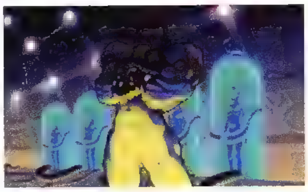
雷怒「地球連邦にとって脅威となり得る、プラズマ武器の使い手の暗殺……。予想以上に楽な任務だったな」
白虎「…………」
雷怒「だが、実はまだターゲットが一人残っている……他でもない、白虎！　貴様だ！！」
白虎「……どういう意味だ？」
雷怒「強すぎるのだよ、貴様は！　地球連邦にとって、もはや貴様の存在自体が脅威なのだ」

エンディング(9人目後)

白虎「グ…………諸行無常……。生じては滅び、滅びては生ずる……それが世の定め……か。だが、俺にはなさねばならぬ事がある……。……今はまだ……死ねぬ！！」



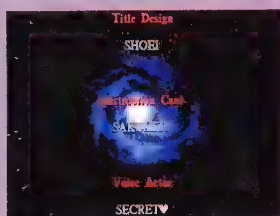
雷怒「ムッ!?　逃げたか！　『青龍』！　『玄武』！　『朱雀』！　白虎が反逆の意志を示し、逃亡した！　発見しだい、抹殺してかまわん！　行け！！」



雷怒「その深手で、どこまで逃げられるか……見せてもらうぞ、白虎！！　フハハハハハハハ！！」

スタッフロール

キャラクター別エンディングにつづいて、画面奥から手前へ流れてくる星をバックにスタッフロールがはじまる。基本的には前作と同じ形と思っていい。



私立ジャスティス学園
LEGION OF HEROES

発売日●'97年12月
基　板●PS基板

STORY

199X年、全国各地の高校が何者かの襲撃を受け、生徒や学校関係者が大ケガを負ったり連れ去られるという事件が多発していた。国や警察による事件への対応も思うように進まない状況のなか、自分自身の手で学校を守るための、生徒たちの闘いがはじまる。



青春熱血マンガのノリがふんだんに盛りこまれた3D対戦格闘。ポリゴンを使用しているが、プレイ感覚はかぎりなく2D対戦格闘に近く、ふたりの息の合った動きで相手を攻撃する「愛と友情のツープラトン」など、インパクトのある技も満載。舞台設定に合った、個性派ぞろいのキャラクターにはファンも多い。

GAME SYSTEM

●操作方法

8方向レバーと4つの攻撃ボタン(弱Ⓟ、強Ⓟ、弱Ⓚ、強Ⓚ)を使用。レバーを➡か⬅へすばやく2回入れるとダッシュ、⬇⬆と入れるとハイジャンプが行なえる。

●3次元での移動

3D対戦格闘である本作には、画面の手前側や奥側へ移動する方法がある。たとえば、ⓀⓀ同時押しで奥側、⬇+ⓀⓀ同時押しで手前側へ一歩移動。そのほか、ダウン中に⬇へ入れておくと、手前へ移動後に起き上がる(⬆に入れた場合はその場で、➡と⬅はそれぞれ前方、後方へ移動後に起き上がる)。手前か奥へ移動してから攻撃を行なう技もあり、それを利用すれば、相手の攻撃を避けつつ反撃可能。

●主役と相棒

キャラクター選択画面では、主役と相棒の2名を選ぶ。主役は実際に闘うほうで、相棒は「愛と友情のツープラトン」の内容を決める役割を持つ。なお、フリーセレクト(SECRET FEATUREの欄を参照)が可能になるまでは、最初に高校を選び、その高校に所属する2〜3人のなかから主役と相棒を選ぶようになっている。



◀各ラウンドの合間には、相棒と主役の役割交代が可能(対戦後はもとにもどる)。

●愛と友情のツープラトン

根性ゲージを2本分消費して攻撃(始動技)を出し、それがヒットしたら相棒とともに協力攻撃を行なう。協力攻撃中は、攻撃ボタンを連打することでダメージを増やせる(相手側も、ボタン連打でダメージを減らせる)。始動技や協力攻撃の内容は、相棒が誰かで決まる仕組みだ。



▲▶攻撃の内容は多種多様。なかには、体力を回復したり、根性ゲージのストック数を増やすものも。

●根性ゲージ

愛と友情のツープラトンのほか、完全燃焼アタック(いわゆるスーパーコンボ)を使うために必要となるゲージ。攻撃を出したりするたびにタマっていき、満タンになると1本分がストックされる。最大9本までストック可能で、ストック数に比例して攻撃力が上昇するという特性も持つ。

●熱血コンボ

基本的には、「弱攻撃→弱攻撃→強攻撃→レバー入れ強攻撃→必殺技(または完全燃焼アタック)」の流れに沿っていれば、攻撃のもどり動作にキャンセルをかけてつぎの攻撃を出せるというもの。空中でも実行できるが、その場合、弱Ⓟ→弱Ⓟと、弱Ⓚ→弱Ⓚという流れは不可。



◀手軽に実行できるかわりに、連続技になる組み合わせはかぎられている。

●エアバースト

相手を高く吹き飛ばせる攻撃がヒットしたときに⬆へ入れていると、自動でハイジャンプ。空中で追撃できる。

●根性カウンター

攻撃をガードしたときの硬直中にレバー入れ攻撃、必殺技、完全燃焼アタックのいずれかを入力すると、ガード状態を解いて、入力した技で反撃を行なう。ただし、技の能力はふつうに出したときと同じなので、ツブされてしまう可能性も。

●熱血受け身、ダウン回避

宙に吹き飛んでいるときに攻撃ボタンをふたつ押すと(またはレバー+攻撃ボタンひとつを入力)、その場で宙返りして体勢を立て直す、熱血受け身が行なえる。地面に倒れる直前に熱血受け身の操作を行なった場合は、ダウン回避に変化。どちらも、動作中は無敵状態になるため、相手の追撃を受けずにすむ。

●攻撃の相殺

自分と相手の攻撃判定がぶつかり合った場合、両方の攻撃が無効化。このとき、お互いの根性ゲージが1本分増える。

●対CPU戦

対CPU戦のストーリーは主役と相棒の所属高校によって(→P.231〜238)、エンディングは主役が誰かによって(→P.239〜245)決まる。なお、主役と相棒の組み合わせが、フリーセレクトでのみ可能なものである場合は、ストーリーがないモード(→P.238)になる。

CONSUMER VERSION

プレイステーション版『私立ジャスティス学園』

■6,800円　■'98年7月30日発売

アーケード版を忠実に移植した「アーケードDISC」と、ゲームバランスを一新し、オリジナル要素も満載した「エボリューションDISC」の2枚組。両方のDISCに、新キャラクターとして風間醍醐と熱血隼人が追加されている。



▲学園生活のなかでキャラクターを作成する「熱血青春日記」は、追加要素の目玉だ。

SECRET FEATURE

●フリーセレクト

下記のⒶ、Ⓑどちらかの条件を満たしたのち、ゲーム開始時にスタートボタンを押しつづけておくと、キャラクター選択の前にあった高校選択がカットされ、以降は、所属高校が異なる人物同士や、同一人物を組ませることが可能になる。

Ⓐ基板の稼働時間が約14日以上
Ⓑテストモードで DOT CROSS HATCHを選び、1P側で⬆、⬆、⬇、⬇、弱Ⓚ、強Ⓟと入力後、テストモードを終える(※)

●洗脳カラーを選ぶ

フリーセレクト可能な状態のとき、スタートボタンを入力したままキャラクターを選ぶと、「対CPU戦のストーリー中で洗脳された状態」のときのカラーになる。

●雷蔵、雹が使用可能になる

右記のⒶ、Ⓑどちらかの条件を満たしたのち、ゲームをはじめるさいにスタートボタンを押しつづけておくと、以降は雷蔵、雹が使えるようになる。

Ⓐ基板の稼働時間が約21日以上
Ⓑフリーセレクト可能な状態のとき、テストモードでSOUND& VOICEを選び、2P側で⬆、⬆、⬇、⬇、弱Ⓚ、強Ⓟと入力後、テストモードを終える(※)

●素顔あきら、さくらが使用可能になる

下記のⒶ、Ⓑどちらかの条件を満たしたのち、ゲームをはじめるさいにスタートボタンを押しつづけておくと、以降は素顔あきら、さくらが使えるようになる。

Ⓐ基板の稼働時間が約28日以上
Ⓑ雷蔵と雹が使える状態のとき、テストモードでINPUTを選び、2P側で⬆、⬆、⬇、⬇、1P側で弱Ⓚ、強Ⓟと入力後、テストモードを終える(※)



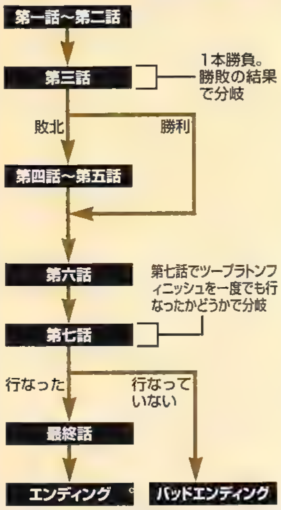
◀素顔あきら&さくらのワクは画面外(英雄&響子の下、雷蔵&雹の上)にある。

※……Ⓑの方法で条件を満たした場合は、各種要素の出現を確認してからテストモードでSAVE&EXITを選ばないと、電源を切ったさい、出現させた要素が消えてしまう

チーム別・対CPU戦ストーリー
太陽学園
（バツ、ひなた、恭介）



対CPU戦の流れ



オープニング

199X年、太陽学園で何名かの生徒達と事務の女性が行方不明になる事件が起こった。学園が混乱する中現れた転校生バツは、独自に事件の調査を始めようとしていた。



バツ「お前らなぁ……いいかげん、オレをつけまわすのはやめろ！」



ひなた「キミは、あの事件のことを探ってるんだよね？　私もまぜてよっ！」
恭介「理由を強いて言えば……風紀委員としての……義務だな」
バツ「へん、ご苦労なこった。とにかく、何の事件か知らねえし関係もねえ！」

第一話　手がかりを持つ者
於 太陽学園高等部屋上

●共通・対戦前（vs ロイ&ティファニー）



ティファニー「ヘイ！　ユーは、太陽学園の生徒でしょ？　シューゲキされたって本当ですか？」
恭介「変だな……キミたち他校の生徒が、なぜ、学校が隠しているはずの事件の事を？」
ロイ「口のきき方には注意しろよ。貴様らを生かすも殺すも、オレたち次第なんだぜ」
バツ「まさか、てめえらがやったのか！」
ロイ「フン、だとしたら、どうする？

●共通・対戦敗北後

バツ「てめえら、母さんをどこにやったんだ！」
ひなた「母さんって……？」



ロイ「フン、日本人にしては、なかなかやるじゃないか。まあ、特別に教えてやろう。貴様らの高校を襲ったのは、ジャスティス学園さ」
ひなた「うそぉ！　ジャスティス学園って、あの超エリート校の？　どうして？」
ティファニー「ユーたち知りたいか？　でも教えてあげないネー。ミーたちにまかせておくコトネー！」
恭介「……」

第二話　濡れ衣
於 外道高校裏工事現場

●共通・対戦前（vs エッジ&岩）

ひなた「そうか！　襲われた事務のおばさんって、実は、バツのお母さんだったんだ！」
バツ「……知らねえよ。とにかく、興味本位な奴は、迷惑なんだよ！」
ひなた「迷惑って……そんな……私は、学校を守りたいだけだよ！」
エッジ「オラ、そこのクズども！　総番長をやったのは、まさかてめえらじゃねぇだろうな！」



バツ「何のことかわかんねぇが、オレたちとやるってのか？　覚悟しろよ、手加減はしねえからな！」
ひなた「ふふふ、『オレたち』だってさ！　さっきまで迷惑って言ってたのにねぇ」
恭介「まったく……こっちこそいい迷惑だ」

●共通・対戦勝利後



岩「ウウ……ちいとばかり油断したわい。よっしゃ、もう一度勝負じゃい！」
アキラ「岩、やめろ！　いきなり襲ってすまない。我々は総番長を失い、気が立っていたのだ」
エッジ「ケッ、こんな奴らにあやまんじゃねェよ！」
恭介「失った……？　殺されたのか？　そんな事は……聞いてないぞ……」
ひなた「恭介……？」

第三話　血のつながり
於 太陽学園中等部グランド

●共通・対戦前（vs 雷蔵&英雄）



雷蔵「ここまで来るとは……ずいぶん強くなったな、バツよ」
バツ「誰だ、アンタら。なぜ、オレの名前を知っている？」
雷蔵「覚えていないのも無理はない。お前が赤ん坊の頃に会ったきりだからな……。まあいい、率直に言わせてもらう。君たちにはジャスティス学園に来てもらうぞ」
ひなた「ええっ！　ジャスティス学園っ？　アンタたちが、学校を襲ったのね！」

●バツ&ひなた・対戦敗北後

雷蔵「悪いが、恭介君は我々があずかる。バツ、わしの息子よ、再び会おうぞ」
ひなた「息子って……バツ、キミのせい？　キミがみんなをひどい目にあわせてるの？」
バツ「俺は違う！　本当に、何も知らねえんだ！」

●ひなた&恭介・対戦敗北後

雷蔵「悪いが、息子は返してもらう。次に我々にたてつくなら、命は保障せぬ」
ひなた「ええっ、息子って！　バツは、ジャスティス学園の仲間なの……？」
恭介「これで、任務完了、だな……」
ひなた「うそぉ、なんで、どうしてぇ！」

●バツ&恭介・対戦敗北後

雷蔵「悪いが、彼女は我々があずかる。バツ、わしの息子よ、再び会おうぞ」



バツ「あいつが、オレの親父……？　じゃあ、何で母さんは誘拐されたんだ……」
恭介「なんてことだ……、僕の、せいか……？」
バツ「くそっ、ワケ分かんねえ！　とにかく、あいつらを追うんだ！」

●バツ&ひなた・対戦勝利後

雷蔵「ほう、なかなか強いな。日本を手にするのに、ますます欲しくなったぞ。ひとまず恭介君は我々があずかる。バツ、わしの息子よ、学園で会おうぞ」
バツ「あいつが、オレの親父……？　確かに、どこかで会ったような……」
ひなた「バツ……キミは、敵なの？」
バツ「違う！　たとえ、あいつが親父だとしても、母さんを誘拐するような奴は許せねえ！」

●ひなた&恭介・対戦勝利後

雷蔵「ほう、なかなか強いな。日本を手にするのに、ますます欲しくなったぞ。学園に来たまえ、君たち。息子と共に待っているぞ。さらばだ！」



恭介「日本を手にする……？　そんなもののために、僕は協力を……？」
ひなた「バツが、あいつの息子……バツは、ジャスティス学園の仲間なの……？」
恭介「ひなた、それは違う……理由は……学園に行けば分かる……」

●バツ&恭介・対戦勝利後

雷蔵「ほう、なかなか強いな。日本を手にするのに、ますます欲しくなったぞ。ひとまずひなた君は我々があずかる。バツ、わしの息子よ、学園で会おうぞ」
バツ「あいつが、オレの親父……？　じゃあ、何で母さんは誘拐されたんだ……」
恭介「日本を手にする……？　そんなもののために、僕は協力を……？」
バツ「くそっ、ワケ分かんねえ！　とにかく、学園へ行こうぜ！」

第四話　千切れた友情
於 太陽学園高等部教室

●バツ&ひなた・対戦前（vs 夏&将馬）

夏「ひな、アンタの所に、ジャスティス学園の連中は来なかった？」
ひなた「夏もジャスティスの手先なんでしょ！　もう、だまされないから！」
バツ「待て、ひなた……！　あっ！　行っちまいやがった……」

●ひなた&恭介・対戦前（vs 夏&将馬）

夏「ひな、アンタの所に、ジャスティス学園の連中は来なかった？」



ひなた「イヤッ！　もういいの！　そんなことなんか、どうだって！」
恭介「そうさ、もう関係ないさ……僕にはね……」
将馬「いいかげんにしろよ！　お前らの学校も、やられたんじゃないのかよ！」

●バツ&恭介・対戦前（vs 夏&将馬）

夏「アンタたち、ひなの友達でしょ！　伝えて欲しいことがあるのよ！」
恭介「ほうっておいてくれ。今は、そんな気分じゃない……」
将馬「お前らの気分なんか知らねぇよ！　こっちは急いでるんだよ！」
バツ「うるせえ！　てめえらこそ、オレたちのジャマをするんじゃねえ！」

●バツ&ひなた・対戦勝利後



夏「ひな、落ち着いた？　彼もアタシも味方に決まってるじゃない」
将馬「そうさ、そこのバツ……だっけ？　お前をかばって必死だったぜ」
ひなた「……バツは、母さんを必死で探してたんだよね。ゴメン、あたし、気が動転してて……」
バツ「バカ野郎。親父だろうと誰だろうと、悪いヤツをのさばらせるワケには行かねえよ！」
夏「やれやれ、これで仲直り完了だね。さあ、先を急ぎましょ！」

●ひなた&恭介・対戦勝利後



夏「どうして、目的は同じなのに、こんな事になるのさ……？」
将馬「なあ、オイラたちと協力しようぜ！　でなきゃ、奴らには勝てねえよ！」
ひなた「バツはずっと闘ってたんだよね。そうだね、私たちが信じなきゃ！」
恭介「信じるか……いい言葉だな……」
夏「アンタたちは急いで！　アタシたちも後から行くから！」

●バツ&恭介・対戦勝利後

夏「どうして、目的は同じなのに、こんな事になるのさ……？」
将馬「ごめんよ、オイラまたやっちまった……だから、ジャスティス学園に負けるのかな…」
バツ「すまねえ、オレのほうこそ。ひなたを連れ去られて、どうかしていたぜ」



夏「ひなが……本当なの？　急がなきゃ！　大事な親友を失ってたまるもんですか！」
恭介「僕だって……失いたくなんかないさ…」

※対戦前や対戦後の会話シーンの内容が、プレイヤーが選んだキャラクターの組み合わせに関係なく同じになる場合は、見出しに「共通」と表記。キャラクターの組み合わせで変わる場合は、その組み合わせを表記している

第五話　返らぬ答え
於 パシフィックHS裏門前

●バツ&ひなた・対戦前（vs ボーマン&ロイ）



ボーマン「……君たちは……太陽学園の生徒ですね」
ひなた「え、誰？　あ、ロイじゃない！　どうロイ、あれから情報あったぁ？」
ロイ「……」
バツ「待て、ひなた！　こいつら、目つきが変だぞ！」

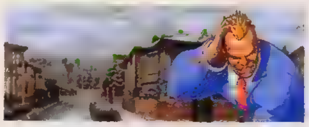
●ひなた&恭介・対戦前（vs ボーマン&ロイ）

恭介「なあ、ひなた……なぜ、キミはバツを信じる気になったんだ？」
ひなた「目がね、キミと一緒でさ……誰かのためにって気持ちにあふれてたから！」
恭介「そうか、僕がバツと一緒か……フフッ、僕もそうなったとはな……」
ボーマン「……君たちは太陽学園の生徒ですね」
ひなた「え、誰？　あ、ロイじゃない！　どうロイ、あれから情報あったぁ？」
恭介「ひなた、待つんだ！　こいつら何か様子が変だぞ！」

●バツ&恭介・対戦前（vs ボーマン&ロイ）

恭介「バツ、もし僕がさらわれても、お前……助けに来るか？」
バツ「何だよ、気持ちわりいな。当たり前だろ、バカ野郎！」
恭介「……そうか、そうだな。当たり前か、フッフフフ……」
ボーマン「……君たちは……太陽学園の生徒ですね」
バツ「恭介、気をつけろ！　こいつら、何か様子が変だぞ！」
恭介「分かってるさ、バツ。来いよ、今までの僕とは一味違うぜ！」

●バツ&ひなた・対戦勝利後



ボーマン「ううう、私たちは……いったい……何をしていたんだ？」
バツ「ジャスティス学園の奴らに、すっかり洗脳されてたのさ」
ロイ「フン、殺そうとした奴を助けるなんて、まったく、おかしな奴らだ」
ひなた「だって、共に闘う仲間じゃん！」
ロイ「ハハハ、本当におかしな奴らだよ、日本人ってやつは！」

●ひなた&恭介・対戦勝利後

ボーマン「ううう、私たちは……いったい……何をしていたんだ？」
恭介「ジャスティス学園の奴らに、洗脳術をかけられていたのさ」
ロイ「フン、殺そうとした奴を助けるなんて、まったく、おかしな奴らだ」
ひなた「だって、共に闘う仲間でしょ！」
ロイ「ハハハ、本当におかしな奴らだよ、日本人ってやつは！」

●バツ&恭介・対戦勝利後

ボーマン「ううう、私たちは……いったい……何をしていたんだ？」
恭介「ジャスティス学園の奴らに、洗脳術をかけられていたのさ」
ロイ「フン、殺そうとした奴を助けるなんて、まったく、おかしな奴らだ」
バツ「一緒に闘う奴は、ほっとけねえんでな！」
ロイ「ハハハ、本当におかしな奴らだよ、日本人ってやつは！」

第六話　ジャスティス学園
於 ジャスティス学園正門前

●バツ&ひなた・対戦前（vs 英雄&響子）

ひなた「ここが、ジャスティス学園……」
バツ「ひなた、気をつけろ！　さっそく敵さんがやってきたぜ！」

●ひなた&恭介・対戦前（vs 英雄&響子）

恭介「ひなた、気をつけろ……ここからは一筋縄ではいかないぞ」
ひなた「うん、分かった！　あっ、恭介、敵が来たよ！」

●バツ&恭介・対戦前（vs 英雄&響子）

恭介「やっと僕も、目が覚めたようだ……もっと早く、ここに来るべきだった……」
バツ「なにブツクサ言ってんだ！　さっそく敵さんがやってきたぜ！」

●バツ&ひなた・対戦勝利後

バツ「おい、てめえら！　母さんをどこへやった！」
ひなた「恭介は、恭介はどこ？」



英雄「ウウウ、誰だ……それは……、……第一、ここはどこなんだ？」
ひなた「この人たち、覚えてなさそうだよ」
バツ「ちくしょう、また洗脳か……とにかく、中に入ろうぜ！」

●ひなた&恭介・対戦勝利後

恭介「おい、バツの居場所はどこだ？」
英雄「ウウウ、誰だ……それは……、……第一、ここはどこなんだ？」
恭介「やはりな……こいつらでは手がかりにならない」
ひなた「この人たち、洗脳されてたの？」
恭介「それもあるが……とにかく、先を急ごう」

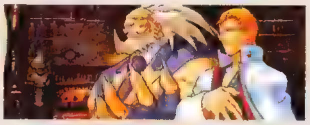
●バツ&恭介・対戦勝利後

バツ「おい、てめえら！　母さんをどこへやった！」
恭介「ひなたは、無事なのか？」
英雄「ウウウ、誰だ……それは……、……第一、ここはどこなんだ？」
恭介「やはりだめだな……こいつらも洗脳されてたようだ」
バツ「くそっ、中に行かなきゃ分かんねえか！」

第七話　友情と血縁
於 ジャスティス学園図書館

●バツ&ひなた・対戦前（vs 恭介&雷蔵）

雷蔵「来ると思っていたぞ。さすがはわしの息子だ」
バツ「ムスコムスコとうるせえな！　オレはアンタなんか知らねえんだよ！」
雷蔵「フ、お前がわしを知らぬのも無理はない。小さい頃に別れたきりだからな……」
ひなた「バツは私たちの仲間なんだよ！　親とか息子とか、関係ない！」



雷蔵「友情というやつか……では、これでも友情とやらをほざけるかね？」
ひなた「きゃあっ、恭介！」
バツ「母さんだけでなく、恭介まで……アンタがオレの親父だとしたら……なおさら許せねえ！」

●ひなた&恭介・対戦前（vs バツ&雷蔵）

雷蔵「ほう、よく来たな君たち。なぜ、わしの息子を助けようとするのだ？」
ひなた「あたしたちの、大切な仲間だから！」
恭介「アイツは……ほっとくには、あまりにも、バカだからな……」
雷蔵「では、息子の真実の姿を見ても、そのセリフが言えるかね」
ひなた「ええっ！　バツが、あいつの味方？やっぱり、バツが学校を……？」
恭介「惑わされるな！　目を見ろ、あれはバツの本当の目ではない！」

●バツ&恭介・対戦前（vs ひなた&雷蔵）

雷蔵「来ると思っていたぞ。さすがはわしの息子だ」
バツ「アンタが、父親だって言うんなら、なぜ、オレの母さんを誘拐した？」
雷蔵「雫（しずく）の事か……雫が、どうかしたのか？」
バツ「しらばっくれるんじゃねえ！　母さんとひなたを返しやがれ！」
雷蔵「ひなた君ならここにいる。自分たちの力で奪ってみせたまえ」
恭介「くっ、やはり、ひなたもか……」
バツ「まさか、母さんもそんな目に……アンタがオレの親父なら……なおさら許せねえ！」

●バツ&ひなた・対戦勝利後（ツープラトンフィニッシュあり）

ひなた「恭介、大丈夫？」
恭介「なんとかね。だが、油断するな……僕たちの本当の敵は、こいつではない！」
バツ「何だって……？」
忍「フフフ、その通りだよ諸君。バツ君、ひなた君、そして……恭介」
ひなた「誰？　どこから聞こえるの？」
恭介「兄さん……」
バツ「兄さんだって？」

●ひなた&恭介・対戦勝利後（ツープラトンフィニッシュあり）

ひなた「バツ……、バツは敵なんかじゃないよね？　もとのバツに、戻ったよね？」
バツ「バカ野郎、オレは太陽学園のバツだ！しかし、何で親父はこんなことを……」
恭介「バツ、その答えを知るには、まだ倒さなければならない奴がいる」
忍「フフフ、その通りだよ諸君。ま、恭介は周知のはずだがな」
ひなた「誰？　どこから聞こえるの？」
恭介「兄さん……」
バツ「兄さんだって？」

●バツ&恭介・対戦勝利後（ツープラトンフィニッシュあり）

バツ「ひなた、大丈夫か？」
ひなた「うん……私なら大丈夫だよ。そうだバツ、お母さんは？」
恭介「ひなた、バツの母さんを助けるには、まだ倒さなければならない奴がいる」
忍「フフフ、その通りだよ諸君。ま、恭介は周知のはずだがな」
ひなた「誰？　どこから聞こえるの？」
恭介「兄さん……」
バツ「兄さんだって？」

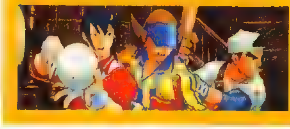
最終話　兄か悪魔か
於 幻影空間

●共通・対戦前（vs 忍）

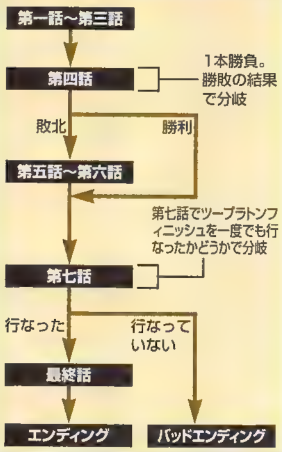


忍「恭介、愚民どもと遊んでいるうちに、血迷ってしまったようだな」
恭介「あの時、僕がバツの母親を誘拐したのは、兄さんに逆らえなかったからだ……。でも、今は違う！　僕は、大切な仲間と、自分自身のために、兄さんを倒す！」
ひなた「私は、大切な友達のために！」
バツ「オレは、仲間と……母さんのためだ！」
忍「ハハハ、くだらん、実にくだらん！　それで、私が倒せるとでも思ってるのか！」

チーム別・対CPU戦ストーリー
五輪高校
（将馬、夏、ロベルト）



対CPU戦の流れ



オープニング

将馬たちはスポーツ進学校に通う仲の良い三人組。ある日、クラブの生徒達が次々と襲われる事件が発生した。仲間を守れなかった彼らは仇を討つために立ち上がった。
将馬「ちくしょう、オイラのせいだ！　停学になったせいで、兄貴の腕は……！」
夏「アタシのとこだって、後輩が何人もけがをしてしまったし……」
将馬「こっちはオイラの兄貴だぞ！　てめえの後輩なんかと、一緒にすんなよ！」
ロベルト「やめろ、またケンカする気か？　とにかく、犯人を探すんだ」
将馬「へん、外道高校の奴に決まってるさ！ヤツらは、いつもオイラたちの邪魔をするからな！」

第一話　一触即発
於 外道高校前河川敷

●共通・対戦前（vs アキラ&エッジ）

将馬「いたぞ、外道高校のヤツらが！　このヤロウ、兄貴のかたきだ！」
夏「アタシは、後輩のかたきだよ！」
アキラ「かたきだと？　何のことだ？　そんな覚えは……」
エッジ「へへへ、いいじゃねえかよォ、五輪高校の奴じゃん？　受けて立つぜェ！」
ロベルト「だめだ、こうなったら止まらんな」

●共通・対戦勝利後



エッジ「クゥッ、ちっと油断しちまったぜエ……」
アキラ「何度も言うが……オレたちは、貴様らにかたきと呼ばれる覚えはない」
夏「この期に及んで、見苦しいよ！」
ロベルト「ちょっと待て、夏。連中は、ウソはついてないようだ」
将馬「そんなら、誰がやったって言うんだよ！」

第二話　怒りの迷走
於 パシフィックHS裏門前

●共通・対戦前（vs ボーマン&ティファニー）

ボーマン「そこの君、待ちなさい。そんな物を持ってたら危ないでしょう」

将馬「るせえ！　このバットはなあ、学校を襲った奴をやっつける武器なんだよ！」
ティファニー「ハハーン、なるほどネ。ユーたちも、あそこにやられたネ」
夏「アンタたち、何か知ってるね。隠してないで教えなさいよ！」
ボーマン「目には目をというわけか……その考えでは、教えるわけにはいかない！」
ロベルト「……まったく、仕方がないな」

●共通・対戦勝利後



ティファニー「いきなり襲うなんて、アンビリーバブル！　ユーたちのヒョーシキを疑っちゃうネー！」
ボーマン「……常識だろ。まあ、誰にも過ちはある。君たちを襲ったのは、ジャスティス学園……」
将馬「なにぃ、ジャスティス学園だとお！　クソったれめ、ぶちのめしてやる！」
夏「あっ、将馬！　待ちなさいよ！　まだ、場所も聞いてないのよ！」

第三話　不協和音
於 五輪高校臨海合宿所前

●共通・対戦前（vs 将馬／vs 夏）
※主役が将馬の場合は夏と、夏の場合は将馬と、ロベルトの場合は相棒ではないほうの人物と闘う

夏「将馬、いいかげんにしなさいよ！　さっきのコたちにも、あやまらないで！」
将馬「何であやまんなくちゃいけねえんだ！　こっちは兄貴がやられてるんだぞ！」
夏「もう、なんて自分勝手なんだろ……それだから、アンタはガキなのよ！」
将馬「るせえよ！　お前に、オイラの気持ちが分かるもんか！」
ロベルト「……やれやれ、またか」

●将馬&夏・対戦勝利後
ロベルト「どうだ、二人とも頭が冷えたか？」



将馬「ハア、ハア、そうだよな、夏も、後輩がやられて悔しいんだよな……」
夏「アタシも、もし肉親がやられてたら、きっと同じように、我を失ってるよね……」



ロベルト「やれやれ、やっと仲直りか……世話のやける奴らだな……ツウッ！」
夏「どうしたのロベルト！　ひどいケガ……あとで行くから、病院に行って！」

●夏&ロベルト・対戦勝利後
ロベルト「どうだ、二人とも頭が冷えたか？」
将馬「ハア、ハア、そうだよな、夏も、後輩がやられて悔しいんだよな……」
夏「アタシも、もし肉親がやられてたら、きっと同じように、我を失ってるよね……」
将馬「ごめんよ、気持ち分かってやれなくて……オイラ、気持ち悪くなってきた……天罰かな……」
ロベルト「やれやれ、張り切りすぎだな。先行ってるから、しばらく休んでろ」

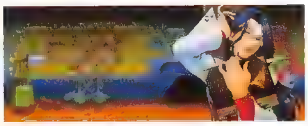
●将馬&ロベルト・対戦勝利後
ロベルト「どうだ、二人とも頭が冷えたか？」
将馬「ハア、ハア、そうだよな、夏も、後輩がやられて悔しいんだよな……」
夏「アタシも、もし肉親がやられてたら、きっと同じように、我を失ってるよね……。将馬、代わりにかたきを討ってよ……アタシは……もう……無理みたい……」
ロベルト「まずいな……すごい熱だ。夏、あとはオレたちにまかせて戻るんだ」



将馬「夏ぅ、ごめんよ、無理させちまって……ちくしょう、なんてオイラはバカなんだ！」

第四話　悪い知らせ
於 五輪高校第一体育館

●将馬&夏・対戦前（vs 響子&英雄）

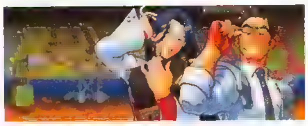


響子「あなたたちは、五輪高校の生徒ね」
将馬「誰だよ、お前ら！」
英雄「私たちはジャスティス学園の者だ。……君たちの仲間はあずからせてもらった」
夏「ええっ、ロベルトまで……！　アンタたちは、どこまで腐ってんの！」
英雄「む、いかん！」

●夏&ロベルト・対戦前（vs 響子&英雄）
響子「あなたたちは、五輪高校の生徒ね」
ロベルト「オレたちに、何の用です？」
英雄「私たちはジャスティス学園の者だ。……君たちの仲間はあずからせてもらった」
夏「まさかそれ、将馬のこと……？　だったら、絶対に許さないからね！」
英雄「む、いかん！」

●将馬&ロベルト・対戦前（vs 響子&英雄）
響子「あなたたちは、五輪高校の生徒ね」
ロベルト「オレたちに、何の用です？」
英雄「私たちはジャスティス学園の者だ。……君たちの仲間はあずからせてもらった」
将馬「なにい！　兄貴だけじゃなく、夏までも……くそう！　怒りを百倍にして返してやるぜ！」
英雄「む、いかん！」

●将馬&夏・対戦敗北後



響子「どうやら、本当だったようですね……」
英雄「……手加減はしておいた。悪いが、失礼する」
将馬「待ちやがれ、ちくしょう……！　くそっ、足が……動かねえ……！　オイラたちには……ヤツらは倒せねえのかよ！」
夏「そうだ、太陽学園に行こうよ！　ひなが力になってくれるかも……」

●夏&ロベルト・対戦敗北後
響子「どうやら、本当だったようですね……」
英雄「……手加減はしておいた。悪いが、失礼する」
ロベルト「待て……！　卑怯だぞ……！」
夏「どうしたら、将馬を……助けられる……？　そうだ、ひな、ひなの力を借りれば……」

●将馬&ロベルト・対戦敗北後
響子「どうやら、本当だったようですね……」
英雄「……手加減はしておいた。悪いが、失礼する」
将馬「待ちやがれ、ちくしょう……！　くそっ、足が……動かねえ……！　オイラたちには……ヤツらは倒せねえのかよ！」
ロベルト「確か、太陽学園に夏の親友がいるはずだ……彼女に力を貸してもらおう」

●将馬&夏・対戦勝利後



響子「負けたわ、あなたたちには……あなたたちなら、彼を倒せるかもしれないわね」
将馬「訳の分からんこと言ってんじゃねえよ！　早くロベルトを返せよ！」
英雄「アタタ……私たちは知らないんだよ。だが、学園に行けば分かるはず……」
夏「じゃあ、その場所を教えなさい！」

●夏&ロベルト・対戦勝利後
響子「負けたわ、あなたたちには……あなたたちなら、彼を倒せるかもしれないわね」
夏「彼？　彼って何者？　将馬は無事なの？」
英雄「アタタ……私たちは知らないんだよ。だが、学園に行けば分かるはず……」
ロベルト「よし、詳しく聞かせてもらおうか」

●将馬&ロベルト・対戦勝利後
響子「負けたわ、あなたたちには……あなたたちなら、彼を倒せるかもしれないわね」
将馬「訳の分かんねえこと言ってんじゃねえよ！　夏は、夏はどこなんだよ！」
英雄「アタタ……私たちは知らないんだよ。だが、学園に行けば分かるはず……」
ロベルト「よし、詳しく聞かせてもらおうか」

第五話　さしのべられた手
於 太陽学園中等部グランド

●将馬&夏・対戦前（vs ひなた&バツ）
夏「ひな！　アンタの所に、ジャスティス学園の連中は来なかった？」



ひなた「夏もジャスティスの手先なんでしょ！　もう、だまされないから！」
将馬「おい待てよ、そりゃどういうことだよ！」

●夏&ロベルト・対戦前（vs ひなた&バツ）
夏「ひな！　アンタの所に、ジャスティス学園の連中は来なかった？」
ひなた「夏もジャスティスの手先なんでしょ！　もう、だまされないから！」
ロベルト「夏、危ない！　ちくしょう、こんな時に！」

●将馬&ロベルト・対戦前（vs ひなた&バツ）
ロベルト「ちょっと君たち、ひなたって子を知っているか？」
ひなた「……ワナだろ、分かってるよ！」
ロベルト「ワナ？　何のことだ？」
ひなた「キミたちもジャスティス学園の手先ってこと！　もう、だまされないから！」
将馬「おい待てよ、そりゃどういうことだよ！」

●将馬&夏・対戦勝利後
夏「ひな、落ち着いた？　アタシたちが敵なわけないじゃない」
ひなた「夏、ゴメン……私、恭介をさらわれて、気が動転してて……」
夏「気にしないで。アタシたち、親友でしょ？」
バツ「悪いが、オレはもう少し、こいつを落ち着かせてから行くぜ」
将馬「ロベルトだけじゃなかったのか……よぉし、マジでぶっつぶしてやる！」

●夏&ロベルト・対戦勝利後
夏「ひな、落ち着いた？　アタシたちが敵なわけないじゃない」
ひなた「夏、ゴメン……私、恭介をさらわれて、気が動転してて……」
夏「気にしないで。アタシたち、親友でしょ？」
バツ「悪いが、オレはもう少し、こいつを落ち着かせてから行くぜ」
ロベルト「ああ……、だが、気をつけろ。ジャスティスの奴らがうろついてるからな」

●将馬&ロベルト・対戦勝利後
ロベルト「そうか、君がひなたなのか。君たちの学校も、襲われていたんだな」
ひなた「ゴメン……、夏も大変な目にあっているのに、私は自分のことばっかり……」
将馬「気にすんなよ。オイラたちだって、似たようなもんだ」



バツ「悪いが、オレはもう少し、こいつを落ち着かせてから行くぜ」
ロベルト「ああ……、だが、気をつけろ。ジャスティスの奴らがうろついてるからな」

第六話　友のために
於 ジャスティス学園正門前

●将馬&夏・対戦前（vs 英雄&響子）
将馬「ここが、ジャスティス学園かよ……夏、どうした？　元気ねえな」
夏「……アタシたちってさあ、いっつもロベルトに迷惑かけてるよね……」
将馬「オイラなんかアイツがいなけりゃ、とっくの昔に退学処分だよな！」
夏「絶対に、助けなきゃね……」
将馬「夏、敵が来たぞ！　負けるんじゃねえぞ！」

●夏&ロベルト・対戦前（vs 英雄&響子）
夏「ここに、将馬がいるんだね……ロベルト、早く行かなきゃ！」
ロベルト「……なあ、そんなに将馬が好きなら、どうして、いつもケンカばかりするんだ？」



夏「えっ！　す、好きだって？　べ、別に、あんなデリカシーの無い奴……」
ロベルト「おいおい、もう少し素直になったらどうだ？」
夏「も、もうっ！　変なこと言うから、敵が来たじゃないのさ！」

●将馬&ロベルト・対戦前（vs 英雄&響子）
将馬「ここに、夏がとじこめられているんだな。ロベルト何やってんだ、行くぞ！」
ロベルト「……お前って、本当に夏が大切なんだな」
将馬「バ、バカ言うなよ！　とっ、友達だろ？　おっ、お前は大切じゃねえのかよ！　ロベルト！　敵が来たぞ、油断するなよ！」
ロベルト「……俺には、二人とも大切なのさ」

●将馬&夏・対戦勝利後
将馬「やっぱり、お前たちかよ！　ロベルトをどこにやったんだよ！」



英雄「私たちは、洗脳されていたのだ……本当の敵は、中にいる……」
将馬「もうだまされねえよ！　ちくしょう、吐けよ、このやろう！」
夏「ダメ、気を失ったみたい。これは、中に行くしかないね！」

●夏&ロベルト・対戦勝利後
ロベルト「また、貴様たちか。今度こそは、場所を吐いてもらおうか」
英雄「私たちは、洗脳されていたのだ……本

当の敵は、中にいる……」
夏「うそおっしゃい、白状しなさいよ！　いったい、将馬はどこなのよ！」
ロベルト「……だめだ、気絶してしまった。手がかりは、学園の中というわけか」

●将馬&ロベルト・対戦勝利後
将馬「やっぱりお前たちかよ！　早く、早く夏を返せっ！！」
英雄「私たちは、洗脳されていたのだ……本当の敵は、中にいる……」
将馬「もうだまされねえぞ！　ちくしょう、吐けよ、このやろう！」
ロベルト「……だめだ、気絶してしまった。手がかりは、学園の中というわけか」

第七話　揺るがぬ信頼
於 ジャスティス学園図書館

●将馬&夏・対戦前（vs ロベルト&雷蔵）
雷蔵「ほう、さすがは全国大会常連校。すばらしい運動神経をしている。今からでも遅くはない。どうだね、わしと全国制覇をする気はないかね？」
将馬「誰がお前なんかと！　冗談じゃねえよ！」



雷蔵「ほう、それは残念だな。君の仲間は、こころよく協力してくれたのだがな」
夏「ロベルトが……どうして……？」
将馬「夏、ロベルトはそんな奴じゃない！　あいつを信じて、今は闘うんだ！」

●夏&ロベルト・対戦前（vs 将馬&雷蔵）
雷蔵「ほう、さすがは全国大会常連校。すばらしい運動神経をしている。今からでも遅くはない。どうだね、わしと全国制覇をする気はないかね？」
夏「将馬のいない全国制覇なんてね、アタシには何の意味も無いのよ！」
雷蔵「では問題は無いな。その将馬君は、すっかりウチの一員なのだからな」
ロベルト「くそっ、将馬が……、なんてことだ！」
夏「大丈夫、また血迷っているだけよ。ひっぱたきゃ正気に戻るわよ！」

●将馬&ロベルト・対戦前（vs 夏&雷蔵）
雷蔵「ほう、さすがは全国大会常連校。すばらしい運動神経をしている。今からでも遅くはない。どうだね、わしと全国制覇をする気はないかね？」
将馬「そんな条件を飲んじまったら、夏にぶっとばされちまうよ！」
雷蔵「ほう、それは残念だな。その夏君は、こころよく協力してくれたのだがな」
ロベルト「くそっ、夏が……、なんてことだ！」
将馬「へん、関係ねえよ！　夏は、オイラが助け出して、治してやるぜ！」

●将馬&夏・対戦勝利後
（ツープラトンフィニッシュあり）



夏「ロベルト、大丈夫なの？」
ロベルト「どうして……オレなんかを、助けに来たんだ……」
将馬「ひねくれんのも、いいかげんにしろ！　オイラたちは、いつまでも一緒じゃねえかよ！」
響「ハハハ、スポーツに友情か。実にすばらしいものを見せてもらったよ」
夏「その声は……いったい誰なの？」

●夏&ロベルト・対戦勝利後
（ツープラトンフィニッシュあり）
夏「将馬、しっかりして、アタシが分かる？」

将馬「ウウ……相変わらず、お前はでけえ声だな……」
ロベルト「憎まれ口がたたけるか。その調子なら大丈夫だな」
響「ハハハ、スポーツに友情か。実にすばらしいものを見せてもらったよ」
夏「その声は……いったい誰なの？」

●将馬&ロベルト・対戦勝利後
（ツープラトンフィニッシュあり）
将馬「夏、夏、正気に戻ってくれよ！」
夏「将馬……ロベルトも……やっぱり、助けに来てくれたんだね……」
ロベルト「当たり前だ、大切な友達だからな」
響「ハハハ、スポーツに友情か。実にすばらしいものを見せてもらったよ」
将馬「誰だ！　まだ誰かいるのかよ？　とっとと出て来い！」

最終話　固い絆
於 幻影空間

●共通・対戦前（vs 響）
響「私が新学長の響だ。君たちには残念だが、そのドラマは悲劇で終わらせてもらう」
ロベルト「お前が、オレたちの学校を襲った、本当の犯人というわけか」
将馬「へん、五輪高校をなめんじゃねえよ！」
夏「アタシたちが、三人そろったら……」
ロベルト「どんな奴にも、負けはしない！」



響「友情というやつか。面白い、私に通用するか試してみるがいい！」

チーム別・対CPU戦ストーリー
パシフィックハイスクール
（ロイ、ティファニー、ボーマン）

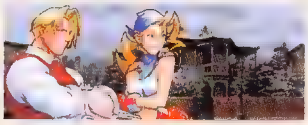


対CPU戦の流れ

分岐の発生タイミングおよび条件は太陽学園と同じ。

オープニング

ロイたち三人はパシフィックハイスクールに通う学生である。三人とも日本があまり好きではない。彼らはロイの父親から依頼を受け、ジャスティス学園の調査を始めるのであった。



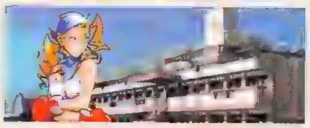
ロイ「まったく、帰国するために、わざわざ日本人を助けないといけないとはな！」
ティファニー「イージャン、さっさと帰っちゃおうよ！　ジャスティス学園なんかハッツケちゃってさ！」



ボーマン「それは、やっつけだろ……君たち、この依頼は簡単なことじゃないぞ」
ロイ「おいおい、説教はかんべんだよ、ボーマン。さあ、仕事だ仕事！」

第一話　情報収集
於 太陽学園高等部屋上

●共通・対戦前（vs バツ&恭介）



ティファニー「ヘイユー、太陽学園の生徒でしょ？　シューゲキされたって本当ですか？」
恭介「変だな……、キミたち他校の人間が、なぜ、学校が隠しているはずの事件の事を？」
ロイ「口のきき方には注意しろよ。貴様らを生かすも殺すも、ボクたち次第なんだぜ」
バツ「まさか、てめえらがやったのか！」
ロイ「フン、だとしたら、どうする？」

●共通・対戦勝利後
ロイ「フン、日本人にしては、なかなかやるじゃないか」
バツ「くそっ、お前らが母さんを……！」
ボーマン「勘違いしないでほしいが、私たちは、ジャスティス学園について調べているのだ」
恭介「なぜ、それをキミたちが……？」
ティファニー「ユーたち知りたいか？　でも教えないネー。ミーたちにまかせておくコトネー！」

第二話　新たなる犠牲者
於 五輪高校臨海合宿所前

●共通・対戦前（vs 将馬&夏）



ロイ「そうか、誘拐された奴もいるのか……まずいな、ボーマン。あれ、ボーマンは？」
ティファニー「なんか、あっちに行っちゃったよ」
ボーマン「そこの君、待ちなさい。そんな物を持っていたら危ないですよ」
将馬「るせえ！　このバットはなあ、学校を襲った奴をやっつける武器なんだよ！」
ティファニー「ハハーン、なるほどネ。ユーたちも、あそこにやられたネ」
夏「アンタたち、何か知ってるね。隠してないで教えなさいよ！」

●共通・対戦勝利後
ティファニー「いきなり襲うなんて、アンビリーバブル！　ユーたちのヒョーシキを疑っちゃう！」
ボーマン「……常識だろ。まあ、誰にも過ちはある。君たちを襲ったのは、ジャスティス学園……」
将馬「なにぃ、ジャスティス学園だとお！　クソったれめ、ぶちのめしてやる！」
ロイ「フン、場所も聞かずにバカな奴らだ。ま、そのスピリットはほめてやるがな……」

第三話　調査発覚
於 ドライブインシアター

●共通・対戦前（vs 英雄&響子）



響子「……ジャスティス学園の事を探っているのは、あなたたちね」
ボーマン「何ですか、あなた方は。人にものを尋ねるときは、名乗るべきでしょう」
ティファニー「ボーマン、この人たち何かソースが変よ。関わるの、やめよ～！」
英雄「……それを言うなら様子だ。とにかく、問答無用！」
ロイ「フン、ボクたちとやるってのか？　来いよ、ジャパニーズビジネスマン！」

●ロイ&ティファニー・対戦敗北後
ロイ「クッ、このボクが負けるとは……」
英雄「ふむ、君たちはいい腕を持っている。私たちに協力してもらおうか」
響子「……私たちのいいなりになるように、注射をうってあげるわね」
ティファニー「レ、レディーに向かって何すんのよ！　や、やめて……プリーズ……」
響子「……ロイとティファニーには少し働いてもらうわ。ボーマンは私たちと来なさい」



三人「……はい……分かりました……」

●ティファニー&ボーマン・対戦敗北後
ボーマン「ウウ……何て強さなのだ。まるで、悪魔が乗り移っているようだ……」
英雄「……ふむ、君たちはいい腕を持っている。私たちに協力してもらおうか」
響子「……私たちのいいなりになるように、注射をうってあげるわね」
ティファニー「レ、レディーに向かって何すんのよ！　や、やめて……ロイ……助けて……」
響子「……ボーマンとティファニーは少し働いてもらうわ。ロイは私たちと来なさい」
三人「……はい……分かりました……」

●ロイ&ボーマン・対戦敗北後
ボーマン「ウウ……何て強さなのだ。まるで、悪魔が乗り移っているようだ……」
英雄「……ふむ、君たちはいい腕を持っている。私たちに協力してもらおうか」
響子「……私たちのいいなりになるように、注射をうってあげるわね」
ロイ「やるなら、ボクだけをやれ！　ティファニーには……手を……出すな……」
響子「ロイとボーマンには少し働いてもらうわ。ティファニーは私たちと来なさい」
三人「……はい……分かりました……」

●ロイ&ティファニー・対戦勝利後



ロイ「待て、貴様ら……、くそ、勝ったというのに、まるで鉛のスーツを着ているようだ……」
響子「鎮静剤を打たせてもらったわ。あなたたちは、殺してしまうには惜しいから」
英雄「……ジャスティス学園に来なさい。それまで、君たちの仲間はあずかっておく」
ティファニー「ボー……マン……」

●ティファニー&ボーマン・対戦勝利後



ボーマン「うっ、体が動かない……待て、ロイをどうする気だ……！」
響子「……鎮静剤を打たせてもらったわ。あなたたちは、殺してしまうには惜しいから」
英雄「……ジャスティス学園に来たまえ。それまで、君たちの仲間はあずかっておく」
ティファニー「ロイ……ロイが……行っちゃうよぉ……！」

●ロイ&ボーマン・対戦勝利後
ボーマン「うっ、体が動かない……待て、ティファニーをどうする気だ……！」
響子「……鎮静剤を打たせてもらったわ。あなたたちは、殺してしまうには惜しいから」
英雄「……ジャスティス学園に来なさい。それまで、君たちの仲間はあずかっておく」
ロイ「日本……人……めが……ティファニーを……返せ……」

第四話　学園の人形
於 外道高校裏工事現場

●ロイ&ティファニー・対戦前(vs 岩&アキラ)



ロイ「……外道高校を……つぶす」
岩「何だ、おぬしら……っと、むやみに相手にせんのじゃったか」
ティファニー「……ツブス!」
アキラ「岩、こいつらは敵だ!」

●ティファニー&ボーマン・対戦前(vs 岩&アキラ)
ボーマン「……悪魔……退散」
岩「何だ、おぬしら……っと、むやみに相手にせんのじゃったか」
ティファニー「……悪魔……カイサン!」
アキラ「岩、こいつらは敵だ!」

●ロイ&ボーマン・対戦前(vs 岩&アキラ)
ロイ「……外道高校を……つぶす」
岩「何だ、おぬしら……っと、むやみに相手にせんのじゃったか」
ボーマン「……悪魔……退散!」
アキラ「岩、こいつらは敵だ!」

●ロイ&ティファニー・対戦勝利後



岩「まいったわい……総番長がやられたのも分かるのお……」
ティファニー「……任務……カンピョー……」
アキラ「任務完了と言ってるのか……? まさか、こいつらは誰かに命令されてるのか!」
ロイ「……次は……太陽学園」

●ティファニー&ボーマン・対戦勝利後
岩「まいったわい……総番長がやられたのも分かるのお……」
ティファニー「……任務……カンピョー……」
アキラ「任務完了と言ってるのか……? まさか、こいつらは誰かに命令されてるのか!」
ボーマン「……次は……太陽学園」

●ロイ&ボーマン・対戦勝利後
岩「まいったわい……総番長がやられたのも分かるのお……」
ボーマン「……御心のままに」
アキラ「御心? どういうことだ……まさか、こいつらは誰かに命令されてるのか!」
ロイ「……次は……太陽学園」

第五話　生まれた絆
於 太陽学園中等部グランド

●ロイ&ティファニー・対戦前(vs ひなた&バツ)
ティファニー「……ユーたち……タイホー学園の生徒ネ」
ひなた「え、誰? あ、ロイじゃない! どうロイ、あれから情報あったぁ?」
ロイ「……」
バツ「待て、ひなた! こいつら、目つきが変だぞ!」

●ティファニー&ボーマン・対戦前(vs ひなた&バツ)
ティファニー「……ユーたち……タイホー学園の生徒ネ」
ひなた「えーと、キミは……さっきの女の子だね! キミ、あれから情報あった?」
ボーマン「……ティファニー、違うぞ、太陽学園だ……」
バツ「待て、ひなた! こいつら、目つきが変だぞ!」

●ロイ&ボーマン・対戦前(vs ひなた&バツ)
ボーマン「……君たちが……太陽学園の生徒ですね」
ひなた「え、誰? あ、ロイじゃない! どうロイ、あれから情報あったぁ?」
ロイ「……」
バツ「待て、ひなた! こいつら、目つきが変だぞ!」

●ロイ&ティファニー・対戦勝利後



ティファニー「あれれ、ユーたちは……? いったい、ドコはココなの?」
バツ「ジャスティス学園の奴らに、洗脳されてたみたいだな」
ロイ「フン、殺そうとした奴を助けるなんて、まったく、おかしな奴らだ」
ひなた「だって、共に闘う仲間でしょ!」
ロイ「ハハハ、本当におかしな奴らだよ、日本人ってやつは!」

●ティファニー&ボーマン・対戦勝利後
ボーマン「ウウ、頭が割れるように痛い……ウウ、私たちはいったい何をしていたんだ?」
バツ「ジャスティス学園の奴らに、洗脳されてたみたいだな」
ボーマン「オオ、何て事だ……神に仕える身なのに……君たちには何とわびていいか……」
ひなた「だって、共に闘う仲間でしょ!」
ティファニー「ロイはうそつきネ……ジャパニーズってイイ人じゃない!」

●ロイ&ボーマン・対戦勝利後
ボーマン「ウウ、頭が割れるように痛い……私たちはいったい何をしていたんだ?」
バツ「ジャスティス学園の奴らに、洗脳されてたみたいだな」
ロイ「フン、殺そうとした奴を助けるなんて、まったく、おかしな奴らだ」
ひなた「だって、共に闘う仲間でしょ!」
ロイ「ハハハ、本当におかしな奴らだよ、日本人ってやつは!」

第六話　奪回作戦
於 ジャスティス学園正門前

●ロイ&ティファニー・対戦前(vs 英雄&響子)
ティファニー「なんか、怖ぁい……ボーマン、ダイショーブなのかなぁ……」
ロイ「フン、このクソ日本のおかげで、ボクたちは大変な迷惑だぜ!」
ティファニー「でも、ロイのパパに頼んじゃえば、スグやっつけてくれそうなのに」
ロイ「フン、日本人どもが自力で闘ってるのに、ボクたちが、負けてられないからな」
ティファニー「エヘヘ、ホントに素直じゃないネ……そんなロイが、だいすき……」
ロイ「ストップ、ティファニー! さっそく敵がやってきたぜ!」

●ティファニー&ボーマン・対戦前(vs 英雄&響子)
ボーマン「ここが、ジャスティス学園か……ロイに神のご加護を……」
ティファニー「カンパイしなくても、ミーたちは助かるわよ!」
ボーマン「心配だろ……、でも、怖くないのか? ロイは私たちで助けるしかないのだぞ」
ティファニー「トーゼン怖いわよ……、でもネ、ロイの力になれるのがうれしいの。ミーって変?」
ボーマン「……君は変わったな。神の、いや日本人のおかげかもしれないな……」
ティファニー「しっ、敵が来ちゃったみたいネ。ボーマン、ジュンビはOK?」

●ロイ&ボーマン・対戦前(vs 英雄&響子)
ボーマン「ここが、ジャスティス学園か……ティファニーに神のご加護を……」
ロイ「祈らなくても、アイツなら大丈夫さ」
ボーマン「ロイ、そうは言っても、彼女はかよわい女性ですよ」
ロイ「あいつは、ボクが必ず助ける! 冒険映画は、ハッピーエンドが約束だろ!」



ボーマン「ふむ……とすると……その主人公はヒロインと結ばれるわけだな」
ロイ「せっ、聖職者のくせに変なこと言うなよ! ほら、敵が来ちまったぞ!」

●ロイ&ティファニー・対戦勝利後
ロイ「フン、ボクが本気を出せば、こんなもんさ! さあ、ボーマンはどこなんだ!」
英雄「ウウ……まるで、覚えていないのだ……私たちは、洗脳されていたから……」



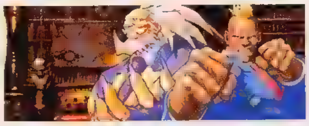
ティファニー「ええっ、センノーだって? ねえロイ、センノーって何なの……?」
ロイ「分からないのに驚いたのかよ……誰かにあやつられてたって事さ。中へ行くぞ!」

●ティファニー&ボーマン・対戦勝利後
ティファニー「さあ、ミーのロイを返してちょーだい!」
英雄「私たちは、洗脳されていたのだ……本当の敵は、中にいる……」
ティファニー「も～、超アングリー! いーかげんに、ハクチョーしなさいよ!」
ボーマン「ティファニー、それは白状だ……だが、ウソはついてないようだ。中へ急ぐぞ!」

●ロイ&ボーマン・対戦勝利後
ロイ「フン、ボクが本気を出せば、こんなもんさ。さあ、ティファニーを返せ!」
英雄「ウウ……まるで、覚えていないのだ……私たちは、洗脳されていたから……」
ロイ「Shit! ウソをつけ! まったく、日本人はフェアじゃないよなぁ」
ボーマン「いや、これは真実の告白だ。私には分かる。これは、中に入ってみなければ!」

第七話　憎むべきもの
於 ジャスティス学園図書館

●ロイ&ティファニー・対戦前(vs ボーマン&雷蔵)
雷蔵「分からぬ……なぜ、君たちアメリカ人が、我々のじゃまをするのかね」
ロイ「フン、ボクは今でも、日本という国を助ける気なんかないさ。だがな、日本人が苦しむのは、ちょっとばかりイヤになったのさ!」



雷蔵「ほう、そうかね。それでは、こちらも日米友好といかせてもらおうか」
ティファニー「ボーマンが……Why? ボーマンも、センノーされちゃったの?」
ロイ「ボーマンもやられてしまうとはな……こいつには十字架は効かなそうだな!」

●ティファニー&ボーマン・対戦前(vs ロイ&雷蔵)
雷蔵「分からぬ……なぜ、君たちアメリカ人が、我々のじゃまをするのかね」
ティファニー「ミーも、さっきまではネ、ロイさえ助かればいいと思ってた。でも、ユーたちをほっといたら、日本人にも悲しい思いをさせちゃうでしょ!」
雷蔵「ほう、外見に似合わず立派な心がけだ。では、全員共倒れになってもらおうか」
ティファニー「あっ、ロイだ! ボーマン、早く助けなきゃ!」
ボーマン「オオ、この悪魔め……神よ、私に大いなる力をお与えください!」

●ロイ&ボーマン・対戦前(vs ティファニー&雷蔵)
雷蔵「分からぬ……なぜ、君たちアメリカ人が、我々のじゃまをするのかね」
ボーマン「宗教は違えど、日本人も同じ人間だ。人を支配するなど、神は決して認めはしない。すぐに生徒を解放しなさい! 今なら、神もお許しになるだろう」
雷蔵「ほう、なかなか信心深くて結構。だが、これでも寛大でいられるかね」
ロイ「貴様ら……ティファニーに何をした!」
ボーマン「オオ、この悪魔め……神よ、私に大いなる力をお与えください!」

●ロイ&ティファニー・対戦勝利後
(ツープラトンフィニッシュあり)
ティファニー「ボーマン、死んでないよネ……?」
ボーマン「私は悪魔に魂をうばわれてしまった……きっと、神は私をお許しにならない……」
ロイ「おいおい、助かったっていうのに、いきなりざんげするなよ」
忍「ハハハ、アメリカからのお客さんとは、この学園も有名になったものだな」
ティファニー「Who? 誰かいるの?」

●ティファニー&ボーマン・対戦勝利後
(ツープラトンフィニッシュあり)
ティファニー「ねえロイ、ガッカリしてよ、プリーズ!」
ロイ「しっかりだろ、ティファニー……そこまでいくとブラックジョークだぜ……」
ボーマン「気がついたか! オオ、神よ感謝します」
忍「ハハハ、アメリカからのお客さんとは、この学園も有名になったものだな」
ロイ「フン、どうやら黒幕の登場ってわけか。日本人にしては、手の込んだ演出だぜ!」

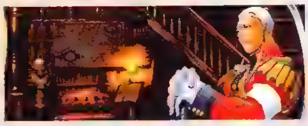
●ロイ&ボーマン・対戦勝利後
(ツープラトンフィニッシュあり)



ロイ「ティファニー、助けに来たぞ!」
ティファニー「ロイ……ここは天国なの……? 死んでも会えるなんて、ベリーハッピー……」
ボーマン「気がついたか! オオ、神よ感謝します」
忍「ハハハ、アメリカからのお客さんとは、この学園も有名になったものだな」
ロイ「フン、どうやら黒幕の登場ってわけか。日本人にしては、手の込んだ演出だぜ!」

最終話　国境を越えて
於 幻影空間

●共通・対戦前(vs 忍)



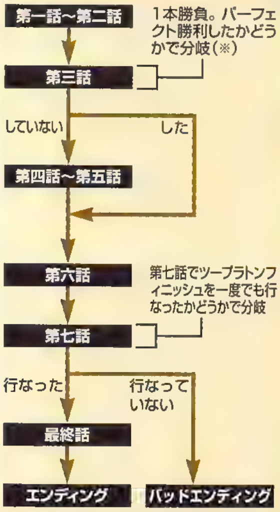
忍「ようこそ、ジャスティス学園へ。君たちが、私に会いに来たのは正解だよ。もうすぐこの国は私のものになるのだからな。もちろん、アメリカも忘れてはいないよ。後で、じっくりと料理させてもらうつもりだったのだからな」
ボーマン「何と、愚かなことを……!」
ロイ「フン、こんな奴の前では、日本もアメリカもねえな!」
ティファニー「Come on! ショーバイじゃなかった、成敗してあげる!」
忍「再び戦争というわけか……面白い。ただし、今度は君たちが負ける番だがな!」

CHAPTER 8-3
私立ジャスティス学園

チーム別・対CPU戦ストーリー
外道高校
(エッジ、アキラ、岩)



対CPU戦の流れ



※……勝敗の結果で対戦後の会話内容が変わるが、ストーリーの分岐には影響しない

オープニング

全国のワルが集まるこの高校を一つにまとめた『総番長』と呼ばれる男が行方不明になった……。無法地帯へと戻った学校に、総番長の弟と名乗る一人の転校生がやってきた……。
岩「……で、総番長の弟どのが、ワシらに、何の用なんじゃ?」
アキラ「兄貴のかたきを取りたいのだ。協力してくれ」
エッジ「ヒャハハハ!　かたきだとよ、殺されたかどうかも分かんねェのによ!」
アキラ「兄貴は、だまって消える人ではない。子分だった、君達には分かるだろう」
エッジ「まァ、こっちも退屈してたところだ。ちょっくら、つきあってやるかァ!」

第一話　来る者は拒まず
於 外道高校裏工事現場

●共通・対戦前(vs ロベルト&将馬)
岩「ん?　向こうから走ってくる奴がおるな。犯人が来てくれたんかのう」
将馬「いたぞ、外道高校のヤツらが!　このヤロウ、兄貴のかたきだ!」
アキラ「かたきだと?　待て、そんな覚えは……」
エッジ「へへへ、いいじゃねえかよォ、五輪高校の奴じゃん?　受けて立つぜェ!」

●共通・対戦勝利後
岩「ガッハッハ!　ワシらに勝てると思ったら大間違いじゃ!」
将馬「兄貴、ごめんよ!　オイラ、負けちまった……」
エッジ「オラオラ、兄ちゃんよォ、この落とし前はどーつけてくれるんだァ?」
アキラ「エッジ、いいかげんにしろ。とにかく、オレたちはかたきなどでは無い!」

第二話　ケンカが商売
於 太陽学園高等部屋上

●共通・対戦前(vs 恭介&ひなた)
岩「次の目標は、太陽学園じゃな。ううむ、腕が鳴るわい!」
アキラ「岩、オレたちは他校をシメに行くんじゃない。……おい、エッジも待て!」
エッジ「おい、そこのクズども。ウチの総番長をやったのは、てめえらなのかよォ!」
ひなた「キミたち誰?　総番長なんて知らないよ!」
エッジ「ケッ、とぼけんじゃねえ!　力ずくでも吐いてもらうぜェ!」

●共通・対戦勝利後



ひなた「あたしたちの高校を襲ったのは、キミたち……?」
アキラ「いきなり襲ってすまない。我々は総番長を失って、気が立っていたのだ」
エッジ「ケッ、こんな奴らにあやまんじゃねぇよ!」
恭介「失った……?　殺されたのか?　そんな事は……聞いてないぞ……」

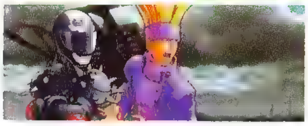
第三話　崩れた結束
於 外道高校前河川敷

●共通・対戦前(vs エッジ&岩/vs アキラ)
※主役がエッジか岩の場合はアキラと、アキラの場合はエッジ&岩と闘う

岩「アキラよぉ、おぬしのおかげで、ワシらのメンツは丸つぶれじゃい!」
エッジ「ケッ、総番長の弟と思って遠慮してたら、いい気になりやがってよォ!　だいたい、てめえは本当に弟なのかァ?」
アキラ「信じてもらえないのなら、残念だが、力で分からせるしかないな!」
雷蔵「ほう、なかなかの闘気だ……これで『完璧な戦い』をすれば拾い物だな……」

●共通・アキラ勝利後
エッジ「へへへ、まいったよ、てめえには」
アキラ「ムリヤリ分からそうとして悪かった。これでは、兄貴を襲った奴らと同じだ……。こんな奴が協力してもらえるわけがない……オレは、消えさせてもらう」
岩「ちいと、待たんかい!　ワシらを置いて行くとは、薄情じゃのう」
アキラ「まさか……協力してくれるというのか?」
エッジ「へへ、てめえのハートが効いたからな。弟でなけりゃ、あんなパンチは打てねえぜ!」
※プレイヤーが操作しているほうのキャラクターがパーフェクトで勝利した場合は、このあとに下記の会話が追加される

●共通・パーフェクト勝利時に追加される会話



アキラ「岩、ちょっと背中を見せてくれ。……何か紙が張り付けてある」
エッジ「……おい、総番長を返して欲しければ、ジャスティス学園に来いと書いてあるぜ!」
岩「何じゃと!　全然気づかんかったわい」
アキラ「ワナかもしれないが……行ってみるしかなさそうだな」

●共通・エッジ&岩勝利後
アキラ「負けた……、さあ、ドレイにでも何でもしろ」
エッジ「久しぶりに思い出させてもらったぜ……」
岩「ああ、そっくりじゃった……まるで、総番長が闘っておったようじゃ……」
エッジ「信じてやるぜ、アキラ。確かに、てめえは総番長の弟だよ」
アキラ「本当か……!　岩、エッジ、すまない」
エッジ「へへ、礼はいいってことよ。オレたちは、もうダチじゃんかよ!」
※プレイヤーが操作しているほうのキャラクターがパーフェクトで勝利した場合は、このあとに前記したパーフェクト勝利時の会話が追加される

第四話　再出発
於 ドライブインシアター

●共通・対戦前(vs ティファニー&ロイ)
ロイ「……外道高校を……つぶす」
岩「何だ、おぬしら……っと、むやみに相手にせんのじゃったか」
ティファニー「……つぶす!」
アキラ「岩、こいつらは危険だ!」
エッジ「へへ、あぶねえ臭いがプンプンしやがるぜェ!」

●共通・対戦勝利後
アキラ「貴様たちが、兄貴をやったのか!」



ティファニー「……キケン……ジンブツ……」
ロイ「……帰って……報告を……」
岩「何じゃ、こいつら?　ワケの分からんことを言いよるわい」
エッジ「こいつら、何か様子が変だぜ?　いっちょ、後をつけてみっか」

第五話　聞こえぬ忠告
於 五輪高校臨海合宿所前

●共通・対戦前(vs 将馬&ロベルト)



夏「アンタたち、ちょっと待ちなさい!　いったい、誰をつけてるの?」
岩「まぁた、おぬしたちか。もう一度、痛い目を見たいようじゃのう!」
エッジ「岩、こいつらを相手にしてると、あのアメリカ人を見失っちまうぜ!」
ロベルト「やめろ、手を出すな!　あいつらは、誰かに洗脳されているだけだ!」
アキラ「くっ……兄貴のかたきが見えなくなる……貴様ら、じゃまをするな!」

●共通・対戦勝利後
アキラ「オレとしたことが、我を失うとは……確か、洗脳されていると言ったな……?」
ロベルト「やっと、落ち着いたか……そう、全ての原因はジャスティス学園だ」
岩「おぬしたちのかたきも、総番長を襲ったのも、そいつらということじゃな?」
夏「だから、アタシたちが力を合わせないと!　いがみ合ってる場合じゃないんだよ!」
エッジ「へへへ、巨大な敵ってわけか……面白ェ、久々にビンビン来やがるぜ!」

第六話　待ちかまえる罠
於 ジャスティス学園正門前

●共通・対戦前(vs 響子&英雄)
英雄「……君たちが来るのを待っていたよ」



アキラ「貴様らが、ジャスティス学園の奴らか!」
岩「まいったのう。年配の人は大事にしろと、親父に言われとるんじゃがな……」
エッジ「かーっ!　お前、変なとこで道徳くせえな」
響子「……ね、ね、年配ですってぇ!　もう絶対に、あなたたちは通さないわよ!」

●エッジ&アキラ・対戦勝利後
エッジ「へへへ、総番長に比べりゃ、ジャスティス学園もたいしたことねェな!」
アキラ「言え、貴様ら!　兄貴を襲った奴が、他にいるだろう!」



響子「……あなたたち、そんな余裕を見せてていいのかしら……?」
エッジ「あれ?　岩がいねえぞ!　またどっかでメシ食ってやがるのかァ?」
アキラ「まさか、兄貴だけではなく岩まで……エッジ、岩を探すんだ!」

●アキラ&岩・対戦勝利後
岩「ガハハ!　おぬしら、エッジより弱いのう」
アキラ「言え、貴様ら!　兄貴を襲った奴が、他にいるだろう!」
響子「……あなたたち、そんな余裕を見せてていいのかしら……?」
岩「おや?　アキラ、エッジの姿が見あたらんぞ。まぁた、逃げてしもうたかのう……?」
アキラ「まさか、兄貴だけじゃなくエッジまで……岩、エッジを探すんだ!」

●エッジ&岩・対戦勝利後



岩「ガハハ!　おぬしら、アキラより弱いのう」
エッジ「てめえらが親玉じゃねえんだろォ!　オラオラ、早くゲロした方が楽だぜェ!」
響子「……あなたたち、そんな余裕を見せてていいのかしら……?」
岩「おや?　エッジ、アキラの姿が見あたらんぞ。トイレなんかのう……?」
エッジ「チィィ、まじぃぜこりゃ!　闘ってる間に、さらわれちまったか!」

第七話　真の敵、出現
於 ジャスティス学園図書館

●エッジ&アキラ・対戦前(vs 岩&雷蔵)
雷蔵「ふむ……ウチの教師を倒すとは、やはりわしが見込んだだけのことはある」
アキラ「たわけたことを言うな!　兄貴を襲ったのは貴様だろう!」
雷蔵「兄貴?　君たちの言う、総番長のことかね?　彼はなかなか強情で困っておるんだよ。だが、君たちの仲間は協力的だったがね」
エッジ「何だァ?　あいつ、岩じゃんかよ。アイツ、また、だまされやがったな!」
アキラ「兄貴も岩も生きてるのなら、貴様を倒して取り返すのみ!」

●アキラ&岩・対戦前(vs エッジ&雷蔵)
雷蔵「ふむ……ウチの教師を倒すとは、やはりわしが見込んだだけのことはある」
アキラ「たわけたことを言うな!　兄貴を襲ったのは貴様だろう!」
雷蔵「兄貴?　君たちの言う、総番長のことかね?　彼はなかなか強情で困っておるんだよ。だが、君たちの仲間は協力的だったがね」
岩「ありゃ、エッジが敵になってしもうたか。あやつはすぐに強い方につくからのう」
アキラ「兄貴もエッジも生きてるのなら、貴様を倒して取り返すのみ!」

●エッジ&岩・対戦前(vs アキラ&雷蔵)
雷蔵「ふむ……ウチの教師を倒すとは、やはりわしが見込んだだけのことはあるな」
岩「ガハハ、当たり前じゃい!　ワシからケンカを取ると、何も残らんからのう!」
エッジ「おめー、それ全然自慢になってねぇよ」



雷蔵「どうかね、君たちも彼のように、我々の仲間にならないかね」

チーム別・対CPU戦ストーリー

ジャスティス学園

(英雄、響子)



対CPU戦の流れ

分岐の発生タイミングおよび条件は太陽学園と同じ(ただし、第三話勝利時の分岐先は第七話になっている)。

オープニング

国語教師の英雄と、保健教師の響子は、超エリート高校ジャスティス学園の教師である。ある時、二人は学長から付近の優秀な生徒を捜査せよという命令を受けた……。
英雄「えーと、まずは外道高校に、次は五輪高校……と」
響子「先生、どうして学長は私たちにこんなことをさせるのでしょうか」
英雄「さあ……、とにかく、余計なことは考えないほうが、身のためですよ」
響子「ハァ……、これでは、日本も腐るわけですね」
英雄「まあまあ、先生。とにかく、外道高校に行ってみませんか?」

第一話　謎の命令
於 外道高校裏工事現場

●共通・対戦前(vs エッジ&アキラ)
英雄「君たちは外道高校の生徒だな。少し、聞かせて欲しいことがあるんだが……」
アキラ「……誰だか知らないが、貴様たちに関わっているヒマは無い」
響子「先生、こんな不良生徒を調べても、時間のムダじゃないですか?」
エッジ「姉ちゃんよォ、色っぽいツラして、キツイこと言ってくれるじゃんかよ!」
英雄「む、いかん!」

●共通・対戦勝利後
アキラ「くっ、オレたちがこんなことでは、ジャスティス学園の奴らには勝てん……」
英雄「君、ジャスティス学園がどうかしたのか?」
エッジ「ケッ、そいつらがよォ、オレたちの総番長を、連れ去っちまったのさ!」



響子「本当だとしたら、事態はかなり深刻ね……」
英雄「まあまあ先生、ウワサかもしれませんから。次の五輪高校で確かめませんか?」

第二話　消えぬ疑惑
於 五輪高校第一体育館

●共通・対戦前(vs ロベルト&夏)
響子「あなたたちが、五輪高校の生徒ね」
ロベルト「オレたちに、何の用だ」
英雄「私たちはジャスティス学園の者だ。……君たちの仲間はあずからせてもらった」
夏「まさかそれ、将馬のこと……?　だったら、絶対に許さないからね!」

●共通・対戦勝利後
夏「将馬……お願い、将馬を返して!」
響子「どうやら、本当だったようですね……」
英雄「……手加減はしておいた。悪いが、失礼する」
ロベルト「待て……!　卑怯だぞ……!」

第三話　雷蔵の手駒
於 ジャスティス学園正門前

●共通・対戦前(vs 雷蔵&将馬)
英雄「最近、様子の変な転校生が多いと思ったら……こういう事だったんですね」
響子「それよりも……、なぜ学長は、ばれると分かってて調査を命じたのかしら」
英雄「まさか、私たちの力を利用するため…?先生、今すぐ逃げましょう!」



雷蔵「そうはいかんな、君たち。君たちには、この彼のような、運動能力の高い生徒を連れて来る使命がある!」
響子「また、罪のない生徒を……今すぐ、その子を離して下さい!」

●共通・対戦敗北後
響子「だめだわ……私たちじゃ全然歯が立たない……」
英雄「学長……私はいいですから、彼女だけは、見逃していただけませんか……」
雷蔵「残念だが、君たちがそろわないと、わしの計画に狂いが生じてしまうのでな。だが心配するな。この術をかければ、良心の痛みを感じることはない。……むん!」



二人「うわあああぁ!」

●共通・対戦勝利後
雷蔵「驚いたよ、君たちには。わしが見込んだ以上の力を持っているようだ」
響子「こんなひどいことをして、いったい、どうするつもりなんですか!」
雷蔵「日本を……乗っ取るためだ」
英雄「ほ、本気でそんなことを……なぜです?」
雷蔵「その答えは、日本の将来を考えるなら、必ず分かるはずだ……、また学園で会おうぞ!」
英雄「学長、待ってください……!」
響子「日本の……将来……?」

第四話　恐怖の使者
於 パシフィックHS裏門前

●共通・対戦前(vs ロイ&ボーマン)
響子「……ジャスティス学園の事を探っているのは、あなたたちね」
英雄「……彼らは、どうやら危険人物ですね」
ボーマン「何ですか、あなた方は。人にものを尋ねるときは、まず何者かを名乗るべきでしょう」
英雄「……問答無用!」

●共通・対戦勝利後
ボーマン「ウウ……何て強さなのだ。まるで、悪魔が乗り移っているようだ……」
英雄「ふむ、君たちはいい腕を持っている。私たちに協力してもらおうか」
響子「……私たちのいいなりになるように、注射をうってあげるわね」
ロイ「やるなら、ボクだけをやれ……ティファニーには……手を……出すな……」
響子「……ロイとボーマンには働いてもらうわね。私たち、ジャスティス学園のために」
二人「……はい……分かりました……」

第五話　悪を守るために
於 太陽学園高等部屋上

●共通・対戦前(vs バツ&恭介)
英雄「……ウウッ、頭の中に誰かの声が聞こえる!　……はい……分かりました、学長」
響子「……先生、どうしたんですか?」
英雄「……急ぎましょう!　太陽学園の生徒が、ジャスティス学園に向かっているそうです」

●共通・対戦勝利後
バツ「おい、てめえら!　母さんをどこへやった!」
英雄「ウウウ、誰だ……それは……、……第一、ここはどこなんだ?」
恭介「やはりだめだな……こいつらも洗脳されてたようだ」
英雄「私たちが……洗脳……?　はっ、響子先生、大丈夫ですか!?」
響子「……」

第六話　分けられた運命
於 太陽学園高等部屋上

●共通・対戦前(vs 英雄&バツ/vs 響子)
※主役が英雄の場合は響子と、響子の場合は英雄&バツと闘う
英雄「響子先生、響子先生!　私です、しっかりしてください!」
響子「……あなたは……裏切り者……」

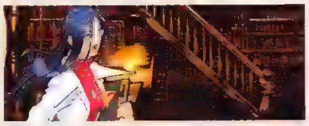


バツ「やべえ、洗脳が解けなかったのか!　これじゃ、オレの手に負えねえ!」
英雄「……君、ここはまかせてくれないか。私と闘えば、正気に戻るかもしれない」
バツ「おっさん、その体でムチャだぜ!　アンタの命があぶねえぞ!」
英雄「これは、彼女を守れなかった私の責任だ。死ぬ、死なないの問題ではない!」

●共通・対戦勝利後
響子「……あら、ここはいったい……?」
バツ「やるじゃねえか、おっさん。どうやら、正気に戻ったみたいだぜ」
英雄「先生、すみません。仕方なかったこととはいえ、あなたを傷つけるような事をして……」
響子「そうだわ……私は学長に洗脳されて…先生、あなたが救ってくださったのね……」
英雄「い、いや、そんなおおげさなことでは…さ、さあ、学長を止めに行きましょう!」

第七話　教師の責任
於 ジャスティス学園図書館

●共通・対戦前(vs 雷蔵)
雷蔵「まったく、驚かせてくれる……君たちがここまで強いとはな」
英雄「学長に雇っていただいたことは感謝してます。しかし、学長のしておられることは許せません」
雷蔵「何を言うか!　私はこの腐りきった日本を、作り替えようとしているのだぞ!」



響子「確かに、この日本は腐りきっています。でも、そうなったのは私たち大人の責任です!生徒たちは、正しい道を選ぶ力を持っています。私たちは、その手助けであるべきです!」
雷蔵「笑止!　青臭い理想論をほざきおって。わしが、貴様らの目を覚ましてやるわ!」

●共通・対戦勝利後
(ツープラトンフィニッシュあり)
英雄「これで、学園の生徒たちも救われますね……アイタタタタ!」
響子「先生、どうしたんですか!」
英雄「いや、今になって痛みが……それにしても、先生のキックは効きますなあ……」
響子「も、もう!　冗談はやめてください!心臓が……止まるかと思った……」
雹「やれやれ、大の大人がガキのようだな……」
響子「いったい誰?」

最終話　歩むべき未来
於 幻影空間

●共通・対戦前(vs 雹)
雹「生徒の声が分からないとは、教師失格だな」
英雄「き、君は、生徒会長じゃないか。君が本当の敵だというのか?」
雹「ハハハ、雷蔵はよくやってくれたが、君たちに倒されるようでは、彼ももう潮時だな。待てよ、いい考えがある。今度は君たちが学長というのはどうだ?」
英雄「何をばかげたことを!　目を覚ましたまえ、君!」
響子「覚める気がないのなら、教師として、あなたを罰します!」



雹「フハハハ、実にくだらんお説教だ。そんなものは、地獄で鬼にしてもらおう!」

エッジ「悪くねえな……って言うわけねえじゃんか!　このタコ親父ィ、アキラに何しやがった!」
岩「アキラは、ワシらのダチなんじゃい!　裏切るようなことはせんわい!」

●エッジ&アキラ・対戦勝利後
(ツープラトンフィニッシュあり)
アキラ「岩、大丈夫か!」
岩「あ……あやつが、ワシの目を見たとたん、頭がからっぽになってしもうた……」
エッジ「ヒャハハハ、よく言うぜ!　てめえの頭は、最初からカラッポじゃんか!」
岩「ぬぬぬ……何じゃとお!」
雹「ハハハ、こんなところで仲間割れか。ケンカの腕に頭がついていかないようだな」
アキラ「誰だ!　まだ、誰かいるのか!」

●アキラ&岩・対戦勝利後
(ツープラトンフィニッシュあり)
アキラ「エッジ、大丈夫か!」
エッジ「へ……へ、オレが洗脳されるわけないじゃん。てめえらの実力を試してやっただけさ」
岩「ガハハ、その割には弱っとるのう。相変わらず、ウソが下手くそな野郎じゃな」
エッジ「何だとォ!　お前みたいなウスラカバに、言われたかねェ!」
雹「ハハハ、こんなところで仲間割れか。ケンカの腕に頭がついていかないようだな」
岩「ワシの頭をバカにするやつは、どいつじゃ!」

●エッジ&岩・対戦勝利後
(ツープラトンフィニッシュあり)
エッジ「おい、大丈夫かよ!」
アキラ「くそ、不覚だ……兄貴を襲った奴に、あやつられてしまうとは……」
岩「……何だ、おぬし、えらく腕が細いのう。もっとメシ食わんといかんぞ」
アキラ「な、何を言っている!　よけいな世話だ!」
雹「ハハハ、こんなところで仲間割れか。ケンカの腕に頭がついていかないようだな」
エッジ「ケッ、親分サマのお出ましってかァ?」

最終話　悪魔の提案
於 幻影空間

●共通・対戦前(vs 雹)
雹「もう一度聞こう。我々の日本制圧計画に参加する気はないか?　君たち社会のクズに、人の役に立つ機会を与えてやるというのだ。いい話だろう?」
アキラ「貴様、兄貴もそのために……!」
岩「アキラ、大丈夫じゃい!　こんな奴は、ワシがひねりつぶしてやるわい!」
エッジ「岩……さすがに今度ばかりは、オレたちがつぶされるかもしれねえぜ……」
雹「ほう、さすがに闘いなれをしてるようだな。では、望み通りにつぶしてやるとするか!」

チーム別・対CPU戦ストーリー
ジャスティス学園
(雷蔵、雹)



対CPU戦の流れ

- 第一話〜第二話：1本勝負。勝敗の結果で直後の会話内容が変わるが、分岐はしない
- 第三話
- 第四話〜最終話
- エンディング：バッドエンディングは存在しない

オープニング

ジャスティス学園の学長雷蔵は、優秀な生徒を政府に送り込み日本を裏から支配することをもくろんでいた。しかし生徒会長の雹は力による日本の直接支配を望んでいた。
雷蔵「何だね、急に呼び出したりして。授業のレベルが低いなんて言わんでくれよ」



雹「学長、私にこの学園をくださいませんか」
雷蔵「ハッハッハ、いくら義理の息子とはいえ、冗談が過ぎるぞ……うぐっ！」
雹「ハハハ、忌野家の首領ともあろう人が、こうも簡単にスキを見せるとはな」
雷蔵「貴様……何をした……、養子も生徒会長も……全てはわしを油断させるためか……」
雹「それでは、忌野家秘伝の洗脳術の効き目を、じっくりと見せてもらおうか」

第一話　胎動する野望
於 ジャスティス学園図書館

●共通・対戦前（vs 英雄&響子）
英雄「学長、少しお聞きしたいことが……おや、君は生徒会長じゃないか？」
雹「やれやれ、調査隊の到着か。その傷つき方だと、結果は上々のようだな」
響子「……それは、どういうこと？　まさか、あなたの仕業だったの……？」
雹「いかにも。ジャスティス学園は、日本制圧のための軍隊になるのだよ。秘密を知った君たちには、この雷蔵のように、私の兵隊となってもらう！」

●共通・対戦勝利後
英雄「学長……正気に戻ってください……！」
雹「ハハハ、私の洗脳術は完璧なのだよ。ま、君たち程度なら雷蔵の術で充分だがな」
雷蔵「彼らを洗脳するのですね。分かりました。……むん！」
二人「うわぁぁぁぁ！」
雹「最初にしては上出来だ。次は、自分の息子を取り込んでもらおうか」

第二話　血の試練
於 太陽学園高等部屋上

●共通・対戦前（vs バツ&ひなた）
雷蔵「ずいぶん成長したな、バツよ」



バツ「誰だ、アンタら。なぜ、オレの名前を知っている？」
雷蔵「覚えていないのも無理はない。お前が赤ん坊の頃に会ったきりだからな……。まあいい、率直に言わせてもらう。君たちにはジャスティス学園に来てもらうぞ」
ひなた「ええっ！　ジャスティス学園っ？　アンタたちが、学校を襲ったのね！」

●共通・対戦勝利後
雷蔵「わしの力になれ、息子よ……わしはお前を傷つけたくないのだ」
バツ「くそ、よくもひなたまで……たとえ、てめえが親父だろうが、絶対許せねえ！」



雷蔵「オオ、父親のわしを拒むというのか……ウッ……ウグッ、ウォォォォ！」
雹「これは……、息子と会わせたのはまずかったか。ここは、ひとまず退散だ！」

第三話　意識内での激闘
於 幻影空間

●共通・対戦前（vs 雷蔵／vs 雹）
※主役が雷蔵の場合は雹と、雹の場合は雷蔵と闘う
雷蔵（ここは……ここは、いったいどこなのだ……？）
雹（やはり、まだ自我が残っていたようだな）
雷蔵（お前は雹……そうか、わしはお前に洗脳されて……なぜ、貴様はこんなことをするのだ？）
雹（腐った日本を制圧し、忌野家を頂点とした、優れた者だけの国にする……父上の命令だ）
雷蔵（忌野……？　まさか、貴様は兄者の……兄者は、生きているのか……？）
雹（父上は、私に命令を遺して自害した。お前の、堕落のせいでな！）

●共通・雷蔵勝利後



雹「ばかな、自力で洗脳を解いてしまうとは！」
雷蔵「まだまだ……貴様の技は甘い……兄者の足下にも及ばんな……。だが……老いたわしには……貴様の洗脳を解くだけが……精一杯……だ……」
雹「フ、フン、やはりその程度だな。今度は二度と解けないようにしてやるわ！」
雷蔵「フ……ハハ……、人の心の力を知らぬ貴様には、本当の洗脳はかけれまい……」
雹「黙れ、裏切り者！　二度とへらず口がきけないようにしてやる！」

●共通・雹勝利後
雹（もうすぐお前の自我は消滅する。次に目覚めるときは地獄に来たときだ）
雷蔵（おろかな……、力では、決して人を支配できないことが分からんのか……）
雹（だまれ、父上にも劣る貴様に、何が分かる！）
雷蔵（人の心は、そんなに弱いものではない……）
雹（父上は言った。力こそが全てだと。お前のは、ただのたわごとだ！）

第四話　不吉な前兆
於 パシフィックHS裏門前

●共通・対戦前（vs ボーマン&ティファニー）



雷蔵「次は……どこの……高校だ……」
雹「ハハハ！　私の力の前では、お前の言う人の心とやらも、この通りだ！」
ティファニー「ちょっとウェイト！　ユーはジャスティス学園の学長ネ」
ボーマン「神罰が下るまえに、おとなしくロイを返してもらおう！」
雹「クックククク……今度は友情とやらのお出ましか！」

●共通・対戦勝利後
雷蔵「キ……君タチ……ワシラニ……キョウリョク……」
雹「むう、雷蔵の精神を破壊しすぎたか……もういい、こいつらは私が洗脳する！」
ティファニー「絶対……負けないから……ロイを……ロイを……助けるまでは……！」
雹「なぜ、効かない？　洗脳術を、間違えたのか？　くそ、これでどうだ！」
二人「……なんなりとご指示を……」

第五話　欲望の破綻
於 五輪高校臨海合宿所前

●共通・対戦前（vs ロベルト）
雹「なぜだ、なぜこんなにてこずる……？　我が学園の生徒たちは、簡単に洗脳できたのに……。これが、信じる心の差なのか……？　フン、バカな、そんなことはあるはずがない」
雷蔵「五輪……高校を……支配する……」



ロベルト「お前たちはジャスティス学園の者だな。五輪高校はオレが守る！」
雹「うん？　もう五輪高校に着いていたのか……フッ、私らしくない、うかつさだよ！」

●共通・対戦勝利後
雷蔵「洗脳……してやる……覚悟……しろ…」
ロベルト「そうかい……できるものなら洗脳でも何でもしてみろよ」
雹「ハハハ、スポーツ選手らしくないぞ。往生際が悪すぎる！」
ロベルト「油断だな……、こうしている間に、仲間がジャスティス学園に向かっているさ……」
雹「何だと、つまらんまねを！」

第六話　巨大なうねり
於 外道高校前河川敷

●共通・対戦前（vs アキラ&岩）
岩「待てい、おぬしら！　無事に帰れると思ったら、大間違いじゃい！」
雹「このハエどもが、次々とわいて来おって、うっとおしい！」
アキラ「俺たちがハエかどうかは、自分の手で確かめてみるんだな！」
雷蔵「倒す……う……ぐぐ……」

●共通・対戦勝利後
雹「ハァハァ……くそっ、ハエの、分際で……」
アキラ「何度でも……闘ってやる……。たとえ、この命が尽きても、兄貴を襲った貴様たちは絶対に許さない！」
雷蔵「あ……に……か……ぞくの……絆……ウ、ウオオオオオ！」
雹「どうした、雷蔵！　まさか、この私の洗脳が解けるというのか？」

第七話　偽りの絆
於 ジャスティス学園正門前

●共通・対戦前（vs 恭介&バツ）
恭介「やっぱり、兄さんの仕業だったんだね……」
雹「その声は……恭介だな。愚民どもと遊びすぎて、友情とやらに毒されたか」
バツ「てめえ、母さんだけでなく、親父まで利用しやがって……なぜこんなことを！」
雹「この日本を見たまえ。平等の名の下に、愚民がのさばる醜い金権社会になってしまった。汚いワイロも密室政治も、信じる心という、お前ら愚民の、エゴの結果ではないのかね？」
恭介「本当の信じる心は、自分のエゴを越えて、人と築かれるものだ！　ワイロとは違うんだ！」
雹「フッ、しょせんお前も愚民の一人か。私の、新しい日本には必要のない存在だな！」

●共通・対戦勝利後
雷蔵「バツ……わしを救ってくれたのか……知らぬ間に、一人前になっておったのだな……」
バツ「親父の野郎……やっと、正気になりやがって……」
恭介「良かったな……バツ……、だが、兄さんは……」



雹「わ、この私の洗脳が、解けただと……？　ち、父上、なぜなんですか……？　なぜ恭介が、倒れているのですか……？　グオオオ、頭が割れるように痛い！」

最終話　宿命の闘い
於 ジャスティス学園正門前

●共通・対戦前（vs 雷蔵&恭介／vs 雹）
※主役が雷蔵の場合は雹と、雹の場合は雷蔵&恭介と闘う
雹「グワァァァ……！」



バツ「親父、いったい奴はどうしたんだ！」
雷蔵「おそらく、兄者が彼にかけた術と、彼の自我が衝突しているのだろう……自分の弟の、傷ついた姿を見たことで、兄弟の信じる心に目覚めたのかもしれんな……」
恭介「僕には分かる……、兄さんが助けを求めている……兄さんを救わなければ！」
雹「お、お前たちが、私を苦しめているのか…私と父上の野望は、誰にも止めさせん！」

チーム別・対CPU戦ストーリー
フリーセレクトモード
（キャラクターの組み合わせが、フリーセレクトモードでのみ可能なものである場合の対CPU戦）

フリーセレクトモードには、ストーリーが存在せず、対戦前後に会話シーンもない。各話での対戦相手は、3種類のテーブルからひとつが選ばれる形で決定（主役がさくらの場合のみ、特定のテーブルで固定される）

対CPU戦の流れ

- 第一話〜第六話：第七話でツープラトンフィニッシュを一度でも行なったかどうかで分岐（※）
- 第七話
  - 行なった → 最終話 → エンディング
  - 行なっていない → バッドエンディング

※……雷蔵、雹、醍醐、隼人のいずれかが主役の場合は、かならず最終話に進む

キャラクター別・エンディング 太陽学園

一文字 伐（バツ）



ツブぞろいの基本技で活路を開き、有利な状況を作りやすい必殺技でベースをにぎれば、一方的に攻めることが可能。

エンディング



バツ「母さん、母さん、しっかりしてくれ！」
雫「バツ……父さんを許してあげて……」
バツ「母さん……。でも……アイツがジャスティス学園なんか作ったせいで、いろんなヤツが、ひどい目にあってんじゃねえか！」
雫「父さんが、日本を支配するために学校を作ったのは確かよ。でも、それは弱い人たちを困らせるためじゃなかったの……。父さんは、権力を持った人に命令されるだけで、手段を選ばず人を陥れる自分たち忍者の立場にずいぶん悩んでいたの……。だから、自分で日本をかえようとしたの……。教育の力で、忍者を必要としない社会にするためにね……」
バツ「だったら、なぜ、親父は母さんを追い出したんだ？　なぜオレたちがひどい目にあっても、顔も出さなかったんだ？」
雫「学校を作るということは、今までの裏の社会から表の社会に出るということ……。だから、一族や権力者から命を狙われるようになって……。そしてあの人は私たち親子を守るために……。でも、もう大丈夫ね……。あなたも立派に育ってくれた……。これからは、父さんの力になってあげてね」



バツ「分かったよ……。絶対オレが日本を変えてやるぜ！」



二週間後……。
恭介「おい、バツ、その頭はどうしたんだ？」
バツ「この前のテストの点を見せたらよ、クソ親父にぶん殴られちまったぜ。まったく、母さんはすっかり親父の味方になっちまったし……」
ひなた「アハハ、そんなことじゃ、日本を変えるのは、遠い先の事になりそうね！」
恭介「まったくだ、ハッハッハ！」

若葉ひなた



攻撃前後のスキの小さい技が多く、手数で相手を押したり、根性カウンターで反撃する能力に長けている。

エンディング



バツ「どうしたんだ、ひなた。勝って帰ったってのに元気ねえなあ」
ひなた「だって、あたし……、クラスのみんなに"腰抜け"とか"いくじなし"とか、ずいぶんひどい事言っちゃったし……」



全員「いち、にい、いち、にい！」
ひなた「こ、これは、いったいどうなっちゃったの？」
委員長「やあ、ひなたさんじゃない！　私たちも、やっと闘うことができそうよ」
ひなた「えっ……どういうこと？」
委員長「あの時は、あなたの呼びかけを無視してごめんなさい……。私もみんなも、君みたいに武道をやっているわけじゃないから、怖がっていたのよ。でも、やっぱり私たちもこの学校が好きだから、あれからクラスで相談して、学校のために自分たちで戦う訓練を始めたの。でも、まだまだ足手まといかもしれな……ウッ！」



ひなた「ありがとう、委員長、みんな、大好き！」



委員長「アイタタタタ……！　うれしいけど、かんべんしてくれない。今は、全身が筋肉痛なんだから……。げほっ、げほっ！」
ひなた「ご、ごめんなさいっ！」
バツ「ハハハハハ！」

鑑 恭介



簡単で強力な連続技を持つが、相手のガードをくずすのは苦手。攻撃がすぐ出る幻影キックは攻守両面で役立つ。

エンディング



恭介「に、兄さん……」
雹「その声は？　恭介か……。なぜ、厳しい修行を積んだ私が、お前に負けたのだ？　お前はいったい、どんな修行をしたのだ？」
恭介「僕自身は何も変わってない。何をやっても兄さんに勝てなかった、あのころのままさ。ただ、僕は気づいたんだ。信じ合う心があれば、どんな困難にも打ち勝つことができる事にね」



雹「信じ合う心……か……。何か遠い昔に忘れてきたような気がする……」



恭介「兄さん……。大丈夫、今からでも遅くはないよ」
雹「そ、そうだな……。私もお前たちのように……」
恭介「そうだよ、必ずできるさ……。これからは一人じゃないんだから……」

バッドエンディング（バツ）



雷蔵は倒され、バツの母親は無事に助け出された。そして、ようやく太陽学園にも平和が訪れた。
しかし、バツは気づいていた。自分と闘う雷蔵の目に、悲しい光が宿っていたことに。母親を幸せに出来るのは、雷蔵ただ一人であるということに。
雷蔵の奥に潜む、巨大な影を倒すまで、バツには平和が訪れることはない……。

バッドエンディング（ひなた）



雷蔵は倒され、バツの母親は無事に助け出された。そして、ようやく太陽学園にも平和が訪れた。
しかし、生徒達に心からの笑顔は見られなかった。誰もが、底知れぬ不安におびえているようだった。
ただ、ひなただけには、おびえは無かった。何があっても、決して負けないという思い。自分のために、愛する人たちのために……。

バッドエンディング（恭介）



雷蔵は倒され、バツの母親は無事に助け出された。そして、ようやく太陽学園にも平和が訪れた。
しかし、恭介だけは知っていた。自分の兄を倒さぬ限り、危険は決して無くならない。
以前ならば、迷っていただろう。だが、今の兄をかばうことは、偽善にしか過ぎない。倒すことと救うこと、それができるのは自分だけ。その決意は、もう揺らぐことはないのだ……。

キャラクター別・エンディング 五輪高校

沢村 将馬



遠距離からリーチの長い技と突進技で地道に闘うのが基本だが、根性ゲージが大量にあれば即死コンボが狙える。

エンディング



将馬「兄貴、ごめんよ。オイラが停学にならなければ、兄貴を守れたのに……。兄貴の夢を壊したのはオイラだ！」
修一「気にするな。医者も、時間はかかるが腕は元通りになると言ってくれたからな」



将馬「本当なのかい、兄貴！」
修一「ああ。だけど、卒業してすぐにプロになるのは間に合わないから、大学からプロを目指すことにするよ。そしたら、お前の方がプロでは先輩になるな」
将馬「冗談はやめてくれよ。こんなチビの万年補欠が、プロなんかになれるわけねえよ！」
修一「お前、この一年で身長がずいぶん高くなっているのに気がついていないのか？ お前は、野球の力も身長も、まだまだ伸びるさ。そうだな、そのお前の彼女よりも、背が高くなるぞ」



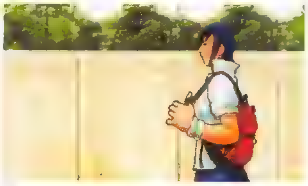
将馬「かっ、彼女って、そそそ、そんなのと違うよ！ あ、兄貴、頭打っておかしくなったんじゃねえか？」
ロベルト「おいおい、そんなに顔に出ているようじゃ、ピッチャーに狙い球を知られてしまうぜ」
修一「あ～あ。まずあの短気から直さないと、プロ野球どころじゃないな……」

鮎原 夏



地上で相手へ近づく手段が少ないため空中から攻めるのが重要。相手の体力を7～10割奪える連続技が切り札だ。

エンディング



夏「悪い奴はやっつけたし、うちの部員も全員退院したし、いや～、よかったよかった。それに……将馬もちょっとかっこ良かったかなあなんて思ったりして……えへへ」



後輩A「先輩、お久しぶりです！ お体、大丈夫でしたか？」
夏「あ、ああ、大丈夫だよ、ありがとう」
後輩B「でも、先輩の活躍、見てみたかったなあ……とってもすてきだったんでしょうね。」
夏「いや、そんなことないと思うけど……」



将馬「おう、夏じゃねえか！ 学校の前でナンパしてんじゃねえぞ！」
夏「あのバカ……！ 人がちょっとは見直してやったと言うのに……」



夏「コラ！ 将馬、待てぇ～！ もう今日という今日は許さないからね！」
将馬「へへーんだ、お前、足遅くなったんじゃねえのか？」
ロベルト「これじゃ、当分進展しそうにねえな……まあ、あーやってんのがあいつらにはお似合いかもな」

ロベルト三浦



キックを使った攻撃の大半は、攻撃前後のスキが小さく、闘いの主軸となる。連続技による一発逆転性は低め。

エンディング



ロベルト「あいたたた、くそっ！」
夏「ロベルト、どうしたの？」
ロベルト「どうやら、ちょっと手をやっちまったみたいだ……」
将馬「うわっ、こりゃちょっとどころじゃねえぞ、すぐに病院だ！」



ロベルト「母さん、すまない。もうJリーグのゴールキーパーになるのは無理みたいだよ……」
母「ばかねぇ、私は別に金持ちになんてならなくていいのよ、あなたさえ元気でいてくれたら」
ロベルト「母さん……」



スカウト「三浦さん、こんにちわ。今日はご自宅におられないから、帰ろうと思っていたんですよ」
ロベルト「きっ……木村さん、申し訳ありません！ 僕の不注意でけがしてしまい、ゴールキーパーができなくなりました。だから、入団は無理です」
スカウト「何いってるんだ、今日、僕は君をフォワードとしてスカウトに来たんだよ」
ロベルト「え？」
スカウト「君のキック力と瞬発力はフォワードに最適だ。卒業後はウチに来て、点をガンガン取って欲しい」



ロベルト「本当ですか？ あ、ありがとうございます！」



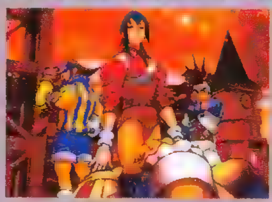
ロベルト「あいたーっ！！」
スカウト「おいおい、気を付けてくれよ、スローインも出来なくなったら困るよ。ハハハ……」
全員「アッハハハ……」

バッドエンディング（将馬）



雷蔵は倒され、三人は揃って家路へと向かった。そして、ようやく五輪高校にも平和が訪れた。
だが、将馬には真の平和は訪れなかった。学園に襲われ、傷ついた兄の容態が悪化していたのだ。医者は首をかしげるだけだったが、将馬には分かっていた。兄は、本当の敵がいることを知らせてくれている。
自分が、兄を守るんだ。もう、兄はあこがれじゃない、自分の大切な兄弟だから……。

バッドエンディング（夏）



雷蔵は倒され、三人は揃って家路へと向かった。そして、ようやく五輪高校にも平和が訪れた。
しかし、夏には納得がいかなかった。真剣な闘いのさなかに感じる、どこか暖かい、相手との心のふれあい。雷蔵との闘いには、試合で感じる、その感覚が無かったのだ。
夏は確信する。この試合は、まだ終わっていない。なぜなら……。

バッドエンディング（ロベルト）



雷蔵は倒され、三人は揃って家路へと向かった。そして、ようやく五輪高校にも平和が訪れた。
しかし、ロベルトには見えていた。親しい友人達の顔に、不安の影が走るのを。そして、その先には次の闘いが待っていることも。
たとえ、再起不能になる事があっても、決して後悔はしないだろう。サッカーは、友人の笑顔には代えられないのだから……。

キャラクター別・エンディング　パシフィックハイスクール

ロイ・ブロムウェル



使いやすい技が多く、簡単に攻めを組み立てられる。唯一の弱点は、しゃがみガード不能技の動作が遅いこと。

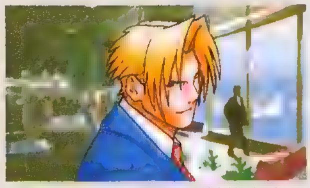
エンディング



ティファニー「ロイ、どうしたの？　やっとアメリカに帰れるってのに、浮かない顔してサ！」
ロイ「あ、いや、何でもないよ」
ティファニー「フフフ、分かってるわよ、ロイ。バツたちと別れたくないんでしょ？」



ロイ「フッ、不思議なものだな……。少し前まではあんなに嫌っていた国なのにな」
ティファニー「今なら、まだ間に合うわよ。飛行機、キャンセルする？」
ロイ「いや、アメリカに帰るさ。ボクはボクのやり方で彼らの力になるつもりだ」
ティファニー「ホワァット！　それって、どんな方法なの？」

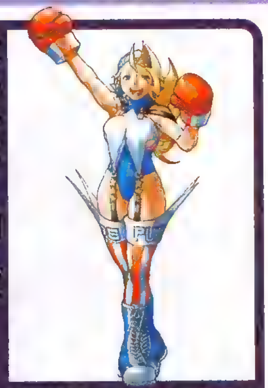


ロイ「ティファニー、それはまだ内緒だよ」



20年後、彼はアメリカの大統領となった。そして彼の働きにより、経済摩擦で冷え切っていた日米関係は劇的に改善されたのだった……。

ティファニー・ローズ



リーチが長く種類も多彩なレバー入れ攻撃を的確に使いわけられれば、間合いの遠近を問わない闘いが展開できる。

エンディング



ティファニー「ロイのバカ……。政治家になるんだか何だか知らないけど、自分だけハーバード大学に行く事ないじゃない！　このまま、離ればなれになっちゃうのかナ……。あ、そうだ！　グッドなアイデア思いつきましたぁ！」

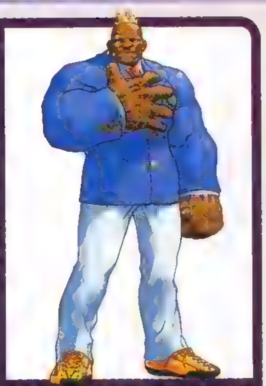


ロサンゼルス、ローズインターナショナル本社ビル
秘書「会長、御気分でも悪いのですか？」
ティファニーの父「いやなに、娘が帰ってきたのはいいのだが、今度はボディーガードになると言い出しおってなあ、ちっとも家におらんのだよ」
秘書「まあ、でも会長は『いつまでも娘が甘えん坊で困る』と、いつもおっしゃっていたじゃありませんか」
ティファニーの父「うん、まあ、そうなんだが。離れたら離れたで寂しいものでなあ」
秘書「ウフフ、会長の方が甘えん坊ですね」



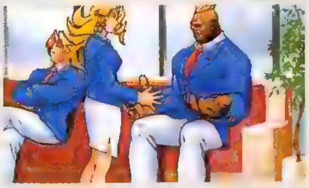
ティファニー「ロイ、待っててネ！　これからは、ミーが一生守ってあげるからネ！」

ボーマン・デルガド



リーチの長い技による、遠距離戦が得意。連続技を狙いつつ、ガード方向を限定する攻めが行なえるのも強みだ。

エンディング



ティファニー「ホワァ～ット？　アメリカに帰らないって？」
ボーマン「そうなんだ、ティファニー。私は今まで、日本は宗教の教えを守らない、利己的な国だと思いこんでいた。確かに、悪い人たちはいる。でも、気持ちのいい人たちもたくさんいるのは、君たちにも分かったはずだ。だから、私は宣教師となって、この国に残る。そして、両国民がお互いに理解を深めるための助けになろうと思う」
ロイ「分かった。君が居なくなるのは寂しいが、お互いがんばろうぜ！」
ティファニー「ファイト、ボーマン！」





バツ「おい、まーだやるのかよぉ……」
ボーマン「当たり前だろ、タダで英語を教えてるんだから、これぐらいの事はやってもらわないとな」
バツ「うへー」
ボーマン「さ、もっと大きな声で！」
全員「愛の募金運動にご協力をお願いしまーす！」
ボーマン「ワンスモア！」
全員「愛の募金運動にご協力をお願いしまーす……」

バッドエンディング（ロイ）



雷蔵は倒され、三人にはアメリカに帰って良いとの連絡が来た。
しかし、ロイは浮かない顔だった。連絡の最後には、ジャスティス学園は滅んでいない可能性があるとあったからだ。
あんなに望んでいた帰国じゃないか。だが、自分の中では、もはや日本は嫌いな国では無くなっていた。
闘いを通して築かれた、国境を越えた友情。連絡を破り捨てるロイの顔には、笑顔と闘志が浮かんでいた……。

バッドエンディング（ティファニー）



雷蔵は倒され、三人にはアメリカに帰って良いとの連絡が来た。
しかし、ティファニーは迷っていた。連絡の最後には、ジャスティス学園は滅んでいない可能性があるとあったからだ。
あんなに会いたかった、パパとママに会えるのに。パパのそばだったら、何でもしてもらえるのに。だが、そんな事は重要なことでは無くなっていた。
何をしてもらえるかではなくて、何をすることができるのか。ロイや、日本の友達を思うその姿には、もう少女の面影は消えていた……。

バッドエンディング（ボーマン）



雷蔵は倒され、三人にはアメリカに帰って良いとの連絡が来た。連絡の最後には、ジャスティス学園は滅んでいない可能性があると書かれていた。
しかし、ボーマンは確信していた。最初は、信仰心のない、不思議な国だと思っていた。だが、日本人の中には、確かに隣人を思う気持ちが流れていると。それに気づいたとき、もはや日本は他人では無くなっていた。
ボーマンは静かに祈った。神よ、愛する隣人のために、再び闘うことをお許しください…。

キャラクター別・エンディング 外道高校

山田 栄二(エッジ)



動作の遅い技が多く、攻め手に欠けるが、実戦的な永久コンボを複数持つため一発逆転性は高い。まさに外道の鑑。

エンディング



後輩A「オレ達、エッジさんの活躍を聞いて、すっげーカッチョイイって思ったっすよ」
エッジ「まあな、オレの手にかかりゃ、どんな奴でもイチコロだぜ！」
後輩B「ところで、となりの高校の奴ら、また出しゃばって来てるんすけど、いっちょ締めに行きましょうや」
エッジ「あったりめえじゃん！」



エッジ「い、いや、やめとく。オレは、これからはつまらんケンカはしねえって決めたのさ！」
後輩A「えーっ、行かないんですかぁ？　エッジさん、まさか、守りに入ったんじゃあ……」
後輩B「エッジさん、変な無理はよしましょうや。女の子のファンが減りますぜ！」
ブチッ！！



エッジ「そーまで言うなら、行ってやろうじゃんか！」
後輩A&B「やったー、それでこそエッジさんっすよ！」
エッジ「ただし、もう前みたいな卑怯なまねはしねえ。これからは、男らしく、正面からいってやるぜ！」
後輩A&B「オーッ！」

風間アキラ



攻撃力が低いため、手数で勝負。特殊な動きをする技をまじえた変則的な攻めと、ガード対策の投げで活路を開く。

エンディング



アキラ「醍醐兄さん、生きていたのね！」
醍醐「すまない、アキラ。女のお前に、こんな危ないことをさせてしまうなんて……」
エッジ「へ？　生きていたのね？！！！！！」
岩「女のお前!??????」



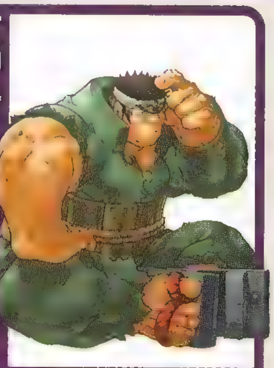


アキラ「今まで嘘ついてて、ごめんなさい。実は、私は総番長の弟じゃなくて、妹だったの……」
エッジ「何だとォ！」
岩「よくも、ワシらをだましたのう！」



アキラ「きゃっ、何するの？」
岩「ガハハ、おぬしが女だろうが男だろうが、ワシらには関係ないんじゃ！」
エッジ「とにかく、オレたちゃ生死をくぐり抜けた仲だろォ！　いまさら他人なんて、虫が良すぎるぜ！」
アキラ「ええっ！」
エッジ「よろしく頼むぜ、ア・イ・ボ・ウ！」
アキラ「相棒なんていやだー！　私は普通の高校生に戻りたいのにぃ～！　ちょっと、降ろしてよ、岩のバカ！　お願いだから、降ろしてぇ～！」

石動 岩



動作が遅いために攻めづらく、巨体ゆえに連続技を受けやすい。強力な完全燃焼アタックと永久コンボがカギ。

エンディング



岩「まごぶんのおこした、からがいかくめいは……」
エッジ「おい、岩？」
岩「おお、エッジか」
エッジ「何だお前、授業中も寝てばっかりの奴が、いきなり勉強なんか始めてよォ」
岩「いや、アキラが『尊敬されようと思ったら、人並みに勉強も出来なきゃだめだ』と言うんでのう、ちょっとがんばってみる気になったんじゃ」
エッジ「オウオウ、殊勝な心がけで。ま、いつまで続くかねェ」
岩「えーと、そのご日本により、まんしゅうくにがたてられ、ちょ、ちょうなんとか？」



岩「……ウウウウ……」



岩「こんな面倒くさいことやってられるかい！」
バシッ！



アキラ「何やってんのよ、もう！　教科書だってタダじゃないのよ！」
岩「尊敬されるってのは、つらいのう……」
エッジ「ウヒャヒャヒャヒャ！」

バッドエンディング(エッジ)



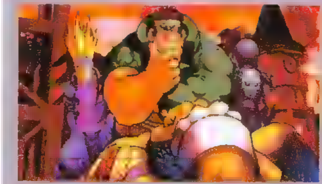
雷蔵は倒されたが、総番長は見つけることができなかった。外道高校は、相変わらず荒れていた。ジャスティス学園の事は、この高校には関係ないようだ。
そして、エッジは考えた。このまま、死んだことにしてしまえば、自分が総番長になってしまえると。しかし、心は裏腹に、総番長を救出する方法を、考えてしまうのだ。
ダチが困っているのを、放っておけない。ようやくエッジは、本当の総番長への道を、歩みだしたのかもしれない……。

バッドエンディング(アキラ)



雷蔵は倒されたが、アキラの兄は見つけることができなかった。いったい、どれだけ探せば見つかるのだろうか。
今までのアキラなら、兄は死んだものとあきらめたかもしれない。しかし、今は違う。
口は悪いが、人情に厚いダチがいる。彼らがいる限り、決してくじけはしないだろう……。

バッドエンディング(岩)



雷蔵は倒されたが、総番長は見つけることができなかった。外道高校は、相変わらず荒れていた。ジャスティス学園の事は、この高校には関係ないようだ。
岩には、以前のように、ケンカの助っ人の催促がひっきりなしに来ていた。しかし、もう安請け合いはしなかった。
自分の大切なダチのため、総番長を助けてみせる。そう言い切る姿には、総番長の姿がダブって見えた……。

島津 英雄



使いやすい技が多く、攻守のどちらもそつなくこなせる。連続技のバリエーションは多彩で、狙える状況も多い。

エンディング



英雄「今回は、ずいぶん生徒たちに教えられました」
響子「ええ、本当に……」
英雄「実は、私は島津流空手のあととりだったのです」
響子「まあ、そうだったんですか！」
英雄「お恥ずかしい話、父が亡くなってから、親族の間で醜い跡目争いが起こりましてね。私は嫌気がさして逃げてしまったんです。私は、いつの間にか、武道の基本である“勇気”を忘れていたんですね。こんな男が、洗脳されたのは当たり前です。……だから私も、彼らのように思い切って勇気を出そうと思います」



英雄「先生！」
響子「はい!?」



英雄「あ、あああああああのですね、わっ、わわわわ私は、ずっと前からいいい言おうと思っていたのですが！」
響子「はい？」
英雄「えーっとですね、わっわ私とですね！」
響子「はい♥」
英雄「けっ、けっ、けけけけっこ……」



水無月 響子



しゃがみ強Ⓚや➡＋強Ⓟをおもな起点とした、遠間からの攻めが有効。弱攻撃が使いづらいため、接近戦は苦手だ。

エンディング



響子「教授、お久しぶりです」
教授「響子君か、やっと病院に戻ってくる気になったか。君のような、優秀な医者がいなくなって、私も困っていたんだよ。大丈夫だよ。私のそばにいさえすれば、もう二度と、君が職を失うことはない」



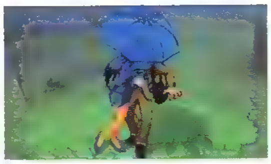
響子「教授、これを差し上げます」
教授「ん？　何だね、これは」
響子「あなたが行っていた、医薬品メーカーとの癒着について書かれている週刊誌です。私が実名で告発しました」



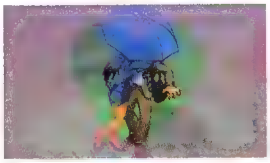
教授「きっ、貴様、何ということを！　二度と医学界に戻れなくしてやるぞっ！」
響子「結構です。私の使命は、あなたたちのような腐った人間にならないような人を育てることだと思っていますので」



響子「ごめんなさい……」
英雄「えっ、なぜあやまるんですか？」
響子「私、思わず教授にタンカ切っちゃったけど、島津先生に迷惑がかかってしまいそうだから……」
英雄「まかせてください！　どんな奴が来ても、空手九段の私が追っ払ってやりますよ！」



響子「うれしい、ありがとう」



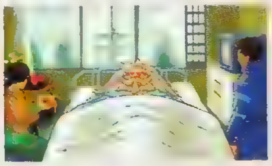
忌野 雷蔵

隠しキャラクター
([illegible])



意外に使いやすい基本技と突進技を持ち、スキの小さい攻めが可能。巨体ゆえに連続技のマトになる点は岩と同じ。

エンディング



バツ「大丈夫かよ、お……親父……」
雷蔵「……わしの生徒達はどうなったのだ？」
バツ「心配すんなよ、無事洗脳が解けて、みんな普通の生活に戻ってるぜ」
雷蔵「そうか……。わしは、日本を変えるために学園を作ったが……教え子達が立派な人間に育って行くにつれ、そんな事はどうでも良くなったのだ。しかし、立派に育ったと思った教え子が、簡単に洗脳されてしまうような頭でっかちの役立たず集団だったとはな……」
バツ「そんな事ないと思うぜ。こないだ、ちょっと学園の教科書を見てみたらよ、オレにゃ全然わかんねえ。あれが分かるんだからオレよりは世の中の役に立つんじゃねえのか？」
雷蔵「ハハハ、そうだな、わしとしたことがつい弱気になってしまったわい。よぉし！」



雷蔵「母さん、わしは今日で退院するぞ。明日から、ビシビシ生徒達の心を鍛えねばな！それにバツ、学園の教科書ごときがわからんようでは話にならんぞ、お前は勉強の鍛え直しだ！」
バツ「そうはいくか。それっ！」

忌野 雹

隠しキャラクター
(PS版では最初から使用可能)



防御力は全員のなかで最低だが、脅威的なリーチを誇る攻撃と、簡単かつ強力な連続技で相手を圧倒できる。

エンディング



雹「父上、日本征服計画の達成は、もはや時間の問題になりました。私に逆らう全ての敵は葬り去り、あとは生徒たちにクーデターの命令を下すだけです。しかし、彼らは本当に私のために働いてくれるのでしょうか。彼らの目を見ていると、何かが違う、という気がしてならないのです……。あの、“信じ合う心”とやらを持つ、恐れを知らぬ者たちの目とは……。恭介よ、なぜお前はそんな目をしていたのだ……何がお前を変えさせたというのだ……？」



雹「いや、違うな……昔は、二人とも、そういう目をしていたな……」



雹「うっ、また、あの頭痛が……。ウググググ……父上、父上、どうすればよいのでしょう！わ、私の中にいる、もう一人の私が、身を切られるような、暗く冷たい檻の中で、苦しみもがいて叫んでいるのです！　これが、あの愚民たちが言う、“孤独”というものなのでしょうか……。ああ、なぜ恭介よ、私に歯向かったのだ……。私は、お前さえそばにいてくれれば、それで良かったのだ……。恭介……」

キャラクター別・エンディング ジャスティス学園

バッドエンディング（英雄）



雷蔵は倒され、ジャスティス学園の人々は洗脳が解け、正気に戻った。そして、学園には警察の捜査が入り、計画の首謀者である雷蔵は逮捕された。
しかし、英雄には分かっていた。本当の首謀者は、雷蔵ではなかったこと。洗脳事件の後、生徒会長がぷっつりと姿を消してしまっていたことを。
闘いによって、本当の勇気を生徒達に教えられた。今度は、自分が力になる番なのだ……。

バッドエンディング（響子）



雷蔵は倒され、ジャスティス学園の人々は洗脳が解け、正気に戻った。学園には警察の捜査が入り、計画の首謀者である雷蔵は逮捕された。
しかし、響子は確信していた。雷蔵の逮捕は、氷山の一角に過ぎないことを。
もう二度と、日本を危機にさらさせはしない。あれほど絶望していた国だというのに、今はなぜか、とても愛おしい。闘う生徒達の澄んだ瞳が、その気持ちを気づかせてくれたから……。

バッドエンディング（雷蔵）

バッドエンディングは存在しない

バッドエンディング（影）

バッドエンディングは存在しない

キャラクター別・エンディング 玉川南高校

隠しキャラクター
（PS版では最初から使用可能）

春日野さくら



手数の多い攻めが可能なうえ、連続技も強力。しゃがみ弱Kから威力の高いコンボを狙える唯一の人物でもある。

エンディング



さくら「もう、心配ないんだよね。どの学校も、二度と襲われたりしないんだよね……。あ、あれ、どうしたんだろ、わたし……なんか……体が……ガクガクだぁ……。いつもの……ストリートファイトをした後と全然違う……どうして……？　わたしは、ただ大切な学校を守ろうと、必死で闘っただけなのに……」



さくら「ああ、そっかぁ……きっと、これが本当の闘い……なんだね……。あのひとも、きっと……大切な何かのために闘っているんだろうな……。わたし……わたしは、何のために、ストリートファイトをするんだろう……？」



さくら「まぁ、いっか！　そんなコトは、闘ってから考えようっと！」

キャラクター別・エンディング 外道高校

隠しキャラクター
（PS版では最初から使用可能）

風間あきら（素顔あきら）



アキラとのちがいは、特定の必殺技と、愛と友情のツープラトンが異なる点。基本的な闘いかたはアキラと同じだ。

※ゲーム画面上だと「アキラ」と表示されるが、本書では公式設定にもとづき、「あきら」または「素顔あきら」と表記

エンディング

アキラのエンディングと同じ

バッドエンディング（素顔あきら）



ナレーションはアキラのバッドエンディングと同じ

バッドエンディング（さくら）



雷蔵は倒され、拉致されていた学園の生徒は洗脳が解け、自分の高校に戻った。そして、全国の高校にも平和が訪れ、生徒たちの顔にも明るさが戻った。
しかし、さくらは考えていた。強い者に勝利したときに感じる達成感。それが、雷蔵との闘いには感じられなかった。
危険は再びやってくる。そう確信し、特訓に励む姿には、ストリートファイターとしての誇りが見えていた。

PS版のみ
登場&使用可能

風間醍醐



動きがやや重いが、比較的リーチの長い弱攻撃を足がかりにプレッシャーをかけていけば、十分に闘える。

エンディング



醍醐「終わったな……。これでもう全国の高校が襲われる事もないだろう……」



醍醐「……俺の右目の傷の痛みもこれで少しは和らいでくれるだろう……」



醍醐「何！　うわあぁぁぁっ！」



1週間後……。
あきら「兄さんが帰らなくなってから一週間……一体どこに兄さんはいったの……。きっとこの兄さんの通う外道高校で何かがあったに違いないわ。この兄さんにもらったヘルメットを被って、兄さんの弟だって言えばきっと力になってくれるはず。……待ってて、兄さん……」

バッドエンディング（醍醐）

バッドエンディングは存在しない

キャラクター別・エンディング
太陽学園

PS版のみ
登場＆使用可能

熱血 隼人



大振りでスキの大きい技が多い。勝利を目指すなら、竹刀の長さを活かした遠距離戦に活路を見いだすことに。

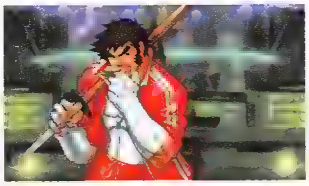
エンディング



隼人「しっしまった！　ちょいと手助けのつもりが最後までやっちまった……。最後までやっちゃあ教育者としては失格なんだよなぁ。……熱中すると猛進してしまうのは俺の悪い癖だな……」



隼人「……ちょちょいのちょいっと。これでよし！」



隼人「いやぁそれにしてもあのセンセいい女だったよなぁ……。はっはっはっ……」



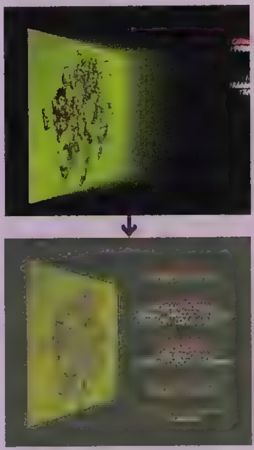
バツ「覚悟しろよ、手加減はしねぇからな！　いくぜ！」
ひなた「オッケーッ！」
恭介「しくじるな……」
バツ、ひなた、恭介「全力ァーイ、気合ダァ～ン！」

バッドエンディング（隼人）

バッドエンディングは存在しない

スタッフロール

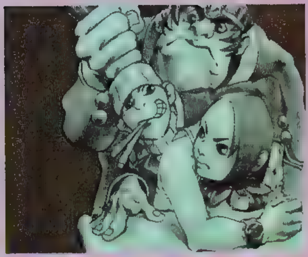
エンディングにさえたどり着けば、最後にスタッフロールが流れる。スタッフロールの内容は、右に掲載しているエンディングのグラフィックがつぎつぎと表示されるところへ、制作スタッフの名前が挿入されていくというものだ（下の写真を参照）。



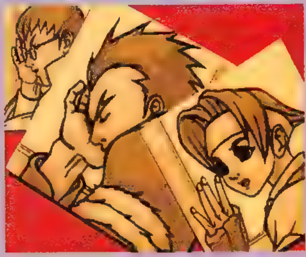
▲グラフィックが奥へ傾いて、空いたスペースにスタッフ名が入ってくる。

●エンディングのグラフィック













Column
タイトルデモのかけ合い

タイトルデモの途中で、登場キャラクターのうち2名が"かけ合い"をしたのち闘うというシーンが挿入される。さくらなど、ゲーム発売直後には登場していないキャラクターのかけ合いについては、そのキャラクターが使用可能になるまで見ることはできない。かけ合いの組み合わせは、以下のとおり。

バツ vs ひなた
バツ vs 恭介
将馬 vs 夏
将馬 vs エッジ
夏 vs アキラ
ボーマン vs 岩
岩 vs 素顔あきら
英雄 vs ロベルト
英雄 vs ロイ
英雄 vs さくら
響子 vs ティファニー
雷蔵 vs バツ
雹 vs 恭介



▲かけ合いはすべてフルボイス（音声）で行なわれるのだ。ちなみに、かけ合いの内容は対CPU戦での会話をもとにしている。

オマケのワクを超えたオマケ

対戦格闘ゲームの移植版につくオマケと言えば、CPU専用キャラクターが使えるとか、ゲームモードが増えるというのが一般的だ。ところが、PS版『私立ジャスティス学園』は、CD-ROM 1枚分のオマケをつけるサービスぶり。しかも、そのなかに入っているゲームのひとつ『熱血青春日記』は、ひとつの独立した作品として発売されても不思議ではないボリュームなのだ。キャラクターを育てながら『ジャス学』の登場人物と学園生活が送れるという内容も、キャラクター人気が高いゲームだけに、多くのプレイヤーの心をつかんだ。だからこそ、'99年6月にPSで、『熱血青春日記』の続編となる『私立ジャスティス学園 熱血青春日記2』が発売されたのだろう。



▲『熱血青春日記』における登場人物との友好度は、このゲーム内の進行だけでなく、ほかのゲームモードで一緒に闘うさい、特定の技の威力に影響をおよぼす。

▼オマケゲームの続編という、前代未聞の『熱血青春日記2』。ラン、流という2名の新キャラクターが加わったほか、ポケットステージョンにも対応している。



ゲーム内広告

『ジャス学』の背景にある看板やモニタなどには、実在する会社名や雑誌名が入っている。これは、ゲーム画面に広告を表示する"ゲーム内広告"。かつて『ストZERO2』でも行なわれていたが、『ジャス学』では複数の会社の広告が入っているのが特徴だ。

PS版の場合、アーケードDISCのほうはアーケード版と同じ広告を掲載。それに対してエボリューションDISCのほうは、PS版『ジャス学』を紹介した、または制作に関わった会社の広告に、一部が差しかわっている。



◀アーケード版『ジャス学』には、A.A.シリーズの広告も入っている。

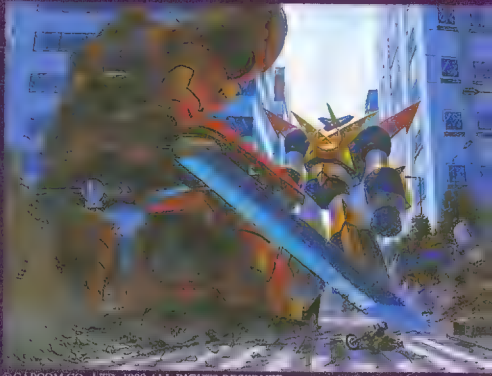


超鋼戦紀 キカイオー

発売日●'98年9月
基　板●PS基板

STORY

地球征服をたくらむ悪の帝王、魔神大帝ゴルディバス。その魔手が世界を覆いつくさんとするとき、ヒーローたちが立ち上がった。祖父の遺志を継ぐ高校生、轟ジュンペイあやつるヒーローロボット"キカイオー"をはじめ、合体変型ロボ、ミリタリーロボ、コミカルロボなど、多種多様なロボットがいま、白熱のバトルをくり広げる。



「超時空要塞マクロス」などでおなじみのスタジオぬえとカプコンが強力タッグを組んだ結果、究極のロボット対戦格闘ゲームが誕生。さまざまな世界観を背負うロボットたちが一堂に会して闘う、夢の3Dバトルが実現した。ド派手な演出や感動のストーリーは、ロボットアニメファンならずとも、一見の価値ありだ。

GAME SYSTEM

●基本操作

3Dで構成されたフィールドを、8方向レバーによって縦横無尽に移動できる。攻撃はⒶまたはⒷボタン、ガードはⒼボタン、ジャンプはⒿボタンで行なう。

●アーマーシステム

各ロボットには、アーマーの厚さを示すアーマー値というものが設定されており、ラウンド開始直後はこれが100%となっている。アーマー値は、打撃型の攻撃を受ける(ヒット、ガード問わず)と減少していき、0%になるとアーマーが崩壊。以後は、ガードしていてもダメージが蓄積するほか、まともに攻撃を受けた場合のダメージも増大してしまう。



▲防御してばかりいると、すぐにアーマーがなくなってしまう。以降はガード中もダメージを受けるようになるため、不利な闘いを強いられる。

●避け攻撃

Ⓖ+ⒶorⒷを同時押しすると、相手の横にまわりこんでから攻撃を行なう。これを活用すれば、攻撃をかわしつつ攻めていくことが可能だ。

●スチールダッシュ

Ⓖボタンを押したまま、前方向にレバーを2回入力すると、攻撃判定を持つダッシュ(=スチールダッシュ)が出せる。スチールダッシュ中は、ほとんどの攻撃を無効化するほか、ヒットした相手に大きなスキを生じさせるという特典つき。



◀便利だが、使用直前と空振り時は自分にスキが生じるので乱発は禁物。

●パワーブレイカー

お互いの距離が近い状態でⒼ+Ⓐ+Ⓑを同時押しすると、相手のガードをくずしての攻撃が可能。ただし、予備動作が大きいため、多用すると手痛い反撃を受けることもある。



◀パワーブレイカーに成功すると、その直後の攻撃は自動的に行なわれる。

●アイテム

ゲームスタート時に3個所持しており、スタートボタンで選択したアイテムを、Ⓐ+Ⓑ+Ⓙ同時押しで使用できる。アイテムは相手を吹き飛ばしたり、フィールド上の建物を破壊すると出現し、最大5個までストックすることが可能。

●グラップルアタック

打撃攻撃同士が相打ちになると、お互いのロボットが組み合って、一定時間、特殊な格闘モードへと移行。その勝敗は最後に押したボタンで決定し(下図参照)、与えるダメージはそれまでのレバガチャとボタン連打の回数に応じてアップする。

■ボタンの力関係

Ⓐボタン	＞	Ⓑボタン
Ⓑボタン	＞	ⒼorⒿボタン
ⒼorⒿボタン	＞	Ⓐボタン

※同じボタンを押したときは引き分けとなり、両者ともノーダメージ

●超必殺技

必殺技よりも強力な攻撃。発動させるために必要なスペシャルゲージは、基本技や必殺技などを使うとタマっていく。

●ファイナルアタック

キメればかならず勝利となる技。ある程度相手にダメージを与えると使用可能。

●対CPU戦

用意されたストーリーをプレイする「ストーリーモード(→P.247〜261)」と、プレイヤーのヒーロー度を判定する「ヒーローチャレンジモード」のいずれかがプレイできる。

SECRET FEATURE

●隠しロボットの使用条件

本作にいる4体の隠しロボットの使用条件は以下のとおり。

【轟雷】

基板の電源投入時間が400時間を超えるか、サウンドテスト画面で2P側から←、←、→、→、Ⓖ、Ⓐ、Ⓑと入力する。

【ダークパルシオン、ディクセン・エクスペリメント、ワイズダック・オルソロッソ】

基板の電源投入時間が600時間を超えるか、カラーテスト画面で2P側から↓、↓、↑、↑、Ⓑ、Ⓐ、Ⓖと入力する。

CONSUMER VERSION

ドリームキャスト版『超鋼戦紀 キカイオー』

■5,800円　■2000年1月13日発売

ロボットのディティールが細かくなったほか、バランス調整もほどこされ、見た目にもゲーム的にもパワーアップ。ストーリーだけを見られるモードや、設定資料集、主題歌のカラオケなどの追加要素も充実している。

ドリームキャスト版(D-DIRECT専売)『超鋼戦紀 キカイオー for Matching Service』

■価格未定　■発売日未定

KDDマッチングサービスを利用しての通信対戦を実現。販売は、セガが運営しているインターネット上の通販サイト「ドリームキャスト・ダイレクト」のみで行なわれる。

Column アイキャッチ・コレクション

ストーリーモードをプレイしていると、ステージの合間にアイキャッチが挿入される。このアイキャッチは各ロボットごとに複数用意されているが、スペースの都合上、ここでは1種類ずつ紹介する。なお、轟雷のアイキャッチはDC版のストーリーモードでしか見ることができない。



キカイオー編



全体的に攻撃力が高いほか、接近戦、遠距離戦もバランスよくこなせる。Ⓐ→Ⓐ……のコンボが簡単かつ凶悪だ。

パイロット：轟ジュンペイ

第1話 ヒーロー誕生！ その名はキカイオー

●対戦前（vs クヴァール）
轟博士「ゴホゴホ、奴らめ、キカイオーを狙って来よったか……！」
ジュンペイ「じっちゃん、大丈夫か!?」
轟博士「ジュンペイ……キカイオーに、キカイオーに乗れ！！」
ジュンペイ「……キカイオー!?」
轟博士「そう……お前の父とわしが、この地下工場で密かに造り続けていた……最強無敵のロボットだっ！！」
●対戦後（vs クヴァール）
シャドーレッド「キカイオー、完成していたか！ これではこちらに勝ち目はない……！」
☆
ジュンペイ「じっちゃん！ キカイオーは、本当に無敵なんだね！」
轟博士「そうとも……。ゴホゴホッ、よいかジュンペイ、人間は弱くはかない……。だからお前はキカイオーに乗りこみ、無敵の超人となるのだ……！！ 何者であろうと、キカイオーとなったお前を止めることはできない！！」
ジュンペイ「じっちゃん!?」
轟博士「……お前の両親を事故で死なせたのはわしだ……そしてわしが死ねばお前は、お前は一人ぼっちになってしまう。だがキカイオーがあれば……きっと……」
ジュンペイ「じっちゃん!? じっちゃあぁーーーーんっ！！！」

第X話 神か悪魔か！ 鋼鉄の巨人

●対戦前（vs ラファーガ）
サイモン「こちらラファーガ隊、目標を発見！ あいつか！ 怪ロボットというのは。こんな奴は見たことがない。一体どれほどの力を秘めているのか……？」
ジュンペイ「なんだ？ 軍隊か？」
サイモン「そこの所属不明機に告ぐ！ 今すぐ破壊活動をやめて、投降しろ！」
ジュンペイ「おい、ちょっと待てよ！ 俺はなんにもしてないぜ!?」
サイモン「投降の意志なしか。攻撃する！！」
●対戦後（vs ラファーガ）
サイモン「このパワーの差は一体……!? ば、化け物かこのロボットは!?」
ジュンペイ「いいか、勘違いすんなよ、俺は街を守ってたんだ。敵はあいつらだぜ」
サイモン「なに……？」
ジュンペイ「……じっちゃんの言ったとおりだ。軍も警察も、俺を止められないんだ！ 俺はじっちゃんを殺した奴らとは違う、キカイオーを悪魔にはしない。この力、みんなのために使うぜ、じっちゃん……！」

第2話 テクノドームを守れ！ ヒートブレイザー炸裂！

●対戦前（vs ボロン）
巽教授「おお、これがキカイオー！ まさしく轟博士のロボットだ！」
ジュンペイ「あんた、巽教授って言ったっけ？ 人を呼びつけて、一体何の用だ？」
巽教授「お亡くなりになったジュンペイ君のおじいさん、轟博士は私の師です」
ジュンペイ「じっちゃんが？」
巽教授「そう、この巽テクノドームは、博士の研究を引き継いでいるのです」
ジュンペイ「今のは……!?」
サオリ「お父さま！ 変なロボットが来るわ！ きっとまたゴルディバス軍団よ！」
巽教授「なにっ!?」
ジュンペイ「じっちゃんを殺した奴らかっ!?」
巽教授「ジュンペイ君！ 待ちたまえ！！」
●対戦後（vs ボロン）
ジュンペイ「見てくれ、じっちゃん！！ キカイオーは無敵だぜっ！！」

巽教授「キカイオー、なんという強さだ」
サオリ「これが、超物質オリハルコン合金の力なのね……！ だからゴルディバスはこのドームやキカイオーを狙って来るんだわ」
ジュンペイ「渡すもんか！ じっちゃんのためにも、父さんと母さんのためにも……！」
巽教授「そうか……超物質のために、君の家族は亡くなったのだったね……」
ジュンペイ「……」
<選択>
①「このポンコツロボット！！ とっとと、どこか行っちまえ！」
②「このガラクタ野郎！ 逃げる気か？ 待ちやがれ！！」

第3話 Ⓐ キカイオー発進不能！ 雪山の罠

●対戦前（vs ガムダ）
ゴルディバス「キカイオー、我の地球征服の邪魔となる存在……。アレクシムよ！」
アレクシム「お任せあれ。オリハルコン合金は不滅と言えど、人間は死すべき定め。轟ジュンペイさえいなければ、キカイオーはただの鉄クズ同然！ 私めの作戦、とくとご覧あれ！」
☆
巽教授「大変だ、ジュンペイ君！ サオリがゴルディバス軍団にさらわれた！ ……君1人だけで、キカイオーに乗らずに来い、と要求している」
ジュンペイ「……何だって!? チキショウ！ あいつら……卑怯なことしやがって！」
☆
アレクシム「よし、一人で来たな轟ジュンペイ！ この女の命がそれほど大事か」
サオリ「ジュンペイくん！！」
ジュンペイ「うるせえ！ さあ、俺と引きかえに、さっさとサオリをはなせよ！」
アレクシム「ふははは、これでキカイオーはもう動かない！ ……ぐわっ！！」
ディアナ「人質は救出したわ！ さあ、キカイオーを呼びなさい！」
ジュンペイ「ありがたい！ 誰だか知らねえが助かった！」
アレクシム「キサマ！！ ……行けガムダ！ キカイオーを倒せ！」
ジュンペイ「バッキャロウ！ キカイオーに乗れりゃ、てめえなんざ敵じゃねえぜ！」
●対戦後（vs ガムダ）
アレクシム「つ、強すぎる……！！」
ジュンペイ「へん、きたねえ手を使わなきゃ勝てねえのかよ！」
サオリ「ジュンペイくん！」
ジュンペイ「サオリ！ 無事か!?」
サオリ「ありがとう、ジュンペイくん。助けにきてくれて……」
ジュンペイ「いやあ……サオリはすげえおてんばだから、捕まえた敵の方が心配でさ」
サオリ「どういう意味よ！ もう！ ジュンペイくんったら！」
ジュンペイ「それにしても誰だったんだろうな、助けてくれたあのロボット……」
<選択>※3の条件を満たすと出現
①ここはいったんテクノドームに戻ろう
②助けてくれたあのお姉ちゃんロボの後を追ってみよう！

第3話 Ⓑ 祖父の遺産！ 超物質オリハルコン合金

●対戦前（vs ディアナ17）
ジュンペイ「くそう、どこ行きやがった？ 逃げ足の早いヤローだぜ……むっ!?」
レイカ「待ちなさい、キカイオー！ 超物質オリハルコン合金の秘密、渡してもらいましょうか！」
ジュンペイ「なんだ!? ゴルディバスの一味か？」
レイカ「この戦いはあなたには荷が重すぎよ。さあ、超物質の秘密を渡しなさい！」
ジュンペイ「バッキャローッ！ オリハルコン合金はキカイオーそのものだ！ じっちゃんだけじゃない！ 父さんと母さんの形見なんだ！！ 渡せと言われて、ハイそうですかと渡せるわけねえだろ！！」

レイカ「そう、言葉ではわからないようね……ならば力で教えてあげるわ！」
サオリ「ジュンペイくん、気を付けて！」
●対戦後（vs ディアナ17）
レイカ「そんな……！ ディアナ17の攻撃が、まるで通用しないなんて……！」
巽教授「オリハルコン合金を打ち砕くことは絶対にできない。キカイオーの心臓部・超次元機関が作り出す物理法則の通用しない空間、それこそがオリハルコン合金の正体なのだから！」
ジュンペイ「完全な超次元機関は世界にひとつ、じっちゃんの作ったこれだけなんだ。俺は命をかけてこいつを守るぜ。じっちゃんがそうしたように……」
レイカ「……いいでしょう、そこまでの決意があるなら、もう止めはしないわ」
●対戦後（vs ディアナ17）※4の条件達成時
レイカ「そんな……！ ディアナ17の攻撃が、まるで通用しないなんて……！」
巽教授「オリハルコン合金を打ち砕くことは絶対にできない。キカイオーの心臓部・超次元機関が作り出す物理法則の通用しない空間、それこそがオリハルコン合金の正体なのだから！」
ジュンペイ「完全な超次元機関は世界にひとつ、じっちゃんの作ったこれだけなんだ。俺は命をかけてこいつを守るぜ。じっちゃんがそうしたように……」
レイカ「そこまで言うならもう止めないわ。でも、ひとつ忠告してあげましょう。ゴルディバス軍団の大幹部シャドーレッドとは、決して戦わないことね」
<選択>
①シャドーレッドと戦うな？ そりゃ、どういう意味だ？
②キカイオーは無敵だ！ どんな敵だろうが、倒してやるぜ！

第4話 Ⓐ 華麗なる挑戦者！ ディアナ17（セブンティーン）

●対戦前（vs ディアナ17）
サオリ「ジュンペイくん、見て！ 手紙が……キカイオーに挑戦状よ！」
☆
レイカ「来たわね、キカイオー」
ジュンペイ「あんたは、この前の！？」
レイカ「あの時は必要だから助けたまで。今日は戦いを挑むために来たわ」
ジュンペイ「……俺が勝てば、じっちゃんのかたきの居場所を教えてくれるってのか？」
レイカ「そうよ。そのかわり私が勝ったら……オリハルコン合金の秘密を頂く！ そいつはあなたには荷が重すぎるわ」
サオリ「ジュンペイくん！ ダメよ！！」
ジュンペイ「キカイオーは逃げたりなんかしない！ その勝負、受けて立つぜ！」
●対戦後（vs ディアナ17）
レイカ「そんな……！ ディアナ17の攻撃が、まるで通用しないなんて……！」
巽教授「オリハルコン合金を打ち砕くことは絶対にできない。キカイオーの心臓部・超次元機関が作り出す物理法則の通用しない空間、それこそがオリハルコン合金の正体なのだから！」
ジュンペイ「完全な超次元機関は世界にひとつ、じっちゃんの作ったこれだけなんだ。俺は命をかけてこいつを守るぜ。じっちゃんがそうしたように……」
レイカ「……いいでしょう、そこまでの決意があるなら、もう止めはしないわ。約束通り、シャドーレッドの居場所を教えましょう……」

第4話 Ⓑ 時間よ止まれ！ 悪魔の爆破作戦

●対戦前（vs ワイズダック）
サオリ「ちょっと待って、ジュンペイくん！ あのロボットは？」
ジュンペイ「いや、あれは違う。軍隊のか？ 怪しいな、こんな所で……。ちょっとマイクで声を拾ってみるか」

■キカイオー編・対CPU戦の流れ



【分岐条件一覧】
※1……勝利時の残りタイムの末尾が7だった（第X話は1ゲーム中一度だけ出現。以降は条件を満たしても出現しない）
※2……選択肢「このガラクタ野郎！～」を選択
※3……アーマーを破壊されず、ダウンもしていなければ選択肢が出現。そこで「助けてくれたあのお姉ちゃんロボ～」を選択
※4……ノーコンティニューで、アーマーを破壊されず、勝利時のアイテムストックがふたつ以下であれば選択肢が出現。そこで「シャドーレッドと戦うな？～」を選択
※5……制限時間内に敵を倒す
※6……ファイナルアタック以外の技で敵を倒す
※7……第4話Ⓑの※5を満たしたかどうかにより変化
※8……制限時間内に敵を倒す

サオリ「なんか盗聴みたいでイヤだけど……」
アービン「……功しました、軍曹どの。これでドームへの爆弾設置は完了です」
ジュンペイ「！！」

☆

ジュンペイ「テクノドーム、応答してくれ！……だめだ！　通信が妨害されてる！」
ゴンザレス「おっと、こいつはテクノドームのロボ……逃がすわけにはいかんな」
ジュンペイ「しまった、気付かれた！！」
サオリ「ジュンペイくん！　時限爆弾のタイマーを画面下に出すわ！」
ジュンペイ「わかってらあ！　キカイオー！爆発する前に倒すんだ！！」

●対戦後（vs ワイズダック）

ジュンペイ「くそっ、遅かったか！！」
サオリ「お父様！！」
巽教授「サオリ、ジュンペイ君！」
ジュンペイ「巽教授、無事だったんですね！」
巽教授「ああ、私は大丈夫だ。だが爆弾でドームの設備はかなりの被害だ。おそらく超物質の秘密も、いくらか奴らの手に落ちたのではないか……」
ジュンペイ「オリハルコン合金が、ゴルディバス軍団の手に!?」
巽教授「もうしわけない、ジュンペイ君……」
サオリ「お父様……」
ジュンペイ「きたねえ手を使いやがって……！！」

●対戦後（vs ワイズダック）※5の条件達成時

巽教授「間一髪だったよ。2人ともありがとう。おかげでドームは助かった」
サオリ「ジュンペイくんのおかげよ、お父様」
ジュンペイ「しおらしいこと言うじゃねえか。なんか悪い物でも食ったのか？」
サオリ「もう！　ジュンペイくんの意地悪！」
ジュンペイ「それはそうと教授、奴らはいったい何者だったんですか？」
巽教授「軍の破壊工作チームだ。ゴルディバス軍団に洗脳されていたらしい」
ジュンペイ「洗脳？　きたねえ手を使いやがって！」
巽教授「なんとしても手に入れたいのだろう超物質オリハルコン合金を……！」

第4話 C
キカイオー死す!?　父との誓い

●対戦前（vs 轟雷）

ジュンペイ「シャドーレッド！　見つけたぜ！！じっちゃんのかたき、ここで討つ！」
シャドーレッド「ほう、貴様にこの私と戦う度胸があるのか？　超次元機関の秘密はもはや、貴様だけのものではないぞ！」
ジュンペイ「なんだって!?」
サオリ「あいつが超次元機関を持ってるならキカイオーは負けるかも……！！」
巽教授「ここはいったん退くんだ、ジュンペイ君！」
ジュンペイ「教授までキカイオーが負けるって言うんですか！！　俺は戦います！　キカイオーは無敵なんだ！！」
巽教授「待ちたまえジュンペイ君！！」
サオリ「無茶よジュンペイくん！　やめて！！」
ジュンペイ「……キカイオー、死ぬ時は一緒だぜ……！」

●対戦後（vs 轟雷）

シャドーレッド「うう……ジュンペイ……大きくなったな……」
ジュンペイ「まさか!?　……父さん!?　……父さんなのか!?」
巽教授「……マモルくん！　たしか君は実験中の事故で死んだのでは……？」
マモル「ゴルディバスに操られていたのだ……フフ、情けない話だ……。ゴフッ！」
ジュンペイ「父さん！！」
マモル「時間がない、よく聞けジュンペイ。地球に危機が迫っている……。救えるのは、お前とキカイオーだけだ……！！」
ジュンペイ「父さん、もうしゃべるなよ！！」
マモル「お前の祖父、そして私の死を無駄にするな……ゴルディバスを倒すのだ！　ゆけ、ジュンペイ！！　私達が造ったキカイオーとともに……！！」
ジュンペイ「父さん！！　死なないでくれ！！とうさあああああーーーーんっ！！！」

第4話 D
うなれ覇王雷鳴斬！！　非情の対決

●対戦前（vs 轟雷）

ジュンペイ「どういうことだ？　なんでシャドーレッドと戦っちゃいけないんだ」
レイカ「……なぜなら奴の正体は、洗脳されたあなたの父親だからよ！」
ジュンペイ「……そ、そんな！　まさか！！父さんは実験中の事故で死んだはずだ！！」

☆

ジュンペイ「待ってくれ、シャドーレッド！　いや、父さん！　父さんなんだろ!?」
シャドーレッド「なんのつもりだ？　血迷ったか」
ジュンペイ「くっ！　俺だよ、ジュンペイだよ！！　忘れちまったのか!?」
シャドーレッド「ゴルディバス軍団の行く手を阻む者には、死あるのみ！！」
ジュンペイ「チクショウ！！　父さんッ！！」

●対戦後（vs 轟雷）

ジュンペイ「父さん！！　大丈夫!?」
マモル「うう……ジュンペイ……大きくなったな……」
ジュンペイ「……父さん！　正気に戻ったんだね!?　ごめんよ！ こうするしかなかったんだ！！」
マモル「ゴフッ、よく止めてくれた……これでもう殺りくをせずにすむ……」
ジュンペイ「父さん、もうしゃべるなよ！！」
マモル「ゴホッ、ゴホッ、聞けジュンペイ……地球に危機が迫っている……お前とキカイオーなら……きっとゴルディバスを倒せる……！　ゆけ、ジュンペイ！！　私達が造ったキカイオーとともに……！！」
ジュンペイ「父さん！！　死なないでくれ！！とうさあああああーーーーんっ！！！」

●対戦後（vs 轟雷）※6の条件達成時

サオリ「よかったわねジュンペイくん、お父さんが正気に戻って」
ジュンペイ「まあな……でも、今さら生きてたなんて言われてもな。……なあサオリ、一緒に面会に行ってくれねえか？」
サオリ「えっ？」
ジュンペイ「もし俺があいつを殴ろうとしたら止めてほしいんだ」

☆

ジュンペイ「………………」
マモル「ジュンペイ……大きくなったな……」
ジュンペイ「………………」
サオリ「……ジュンペイくん？」
ジュンペイ「……父さーんっ！！　うわあああああああんっ！」
マモル「ジュンペイ、お前には苦労をさせたな……」
ジュンペイ「父さん！　父さあん！！」
サオリ「ジュンペイくん……」

第5話 A
キカイオー死す!?　夕日の誓い

●対戦前（vs 轟雷）

ジュンペイ「見つけたぜシャドーレッド！　じっちゃんのかたき、ここで討つ！」
シャドーレッド「ほう、貴様にこの私と戦う度胸があるのか？　超次元機関の秘密はもはや、貴様だけのものではないぞ！」
ジュンペイ「なんだって!?」
サオリ「あいつが超次元機関を持ってるならキカイオーは負けるかも……！！」
巽教授「ここはいったん退くんだ、ジュンペイ君！」
ジュンペイ「教授までキカイオーが負けるって言うんですか！！　俺は戦います！　キカイオーは無敵なんだ！！」
巽教授「待ちたまえジュンペイ君！！」
サオリ「無茶よジュンペイくん！　やめて！！」
ジュンペイ「……キカイオー、死ぬ時は一緒だぜ……！」

●対戦後（vs 轟雷）

シャドーレッド「……馬鹿め、私を倒しても無駄だ……ゴルディバス様の計画は止められん」

☆

サオリ「……これが、ジュンペイくんのおじいさんのお墓なのね」
ジュンペイ「ああ。じっちゃん、かたきはうったぜ……。シャドーレッドの超次元機関は不完全だった。だから勝てたんだ。俺、キカイオーはみんなのために使うって決めたよ。みんなのためにゴルディバスと戦う。それでいいだろ、じっちゃん……」

第5話 B
キカイオー死す!?　夕闇の死闘

●対戦前（vs 轟雷）

ジュンペイ「シャドーレッド、見つけたぜ！　じっちゃんを殺させたのはお前だな！」
シャドーレッド「ほう、貴様にこの私と戦う度胸があるのか？　オリハルコン合金の装甲はもはや、お前だけのものではないぞ！」
ジュンペイ「なんだって!?」
サオリ「あいつの言葉が本当なら、キカイオーは負けるかも……！！」
巽教授「ここはいったん退くんだ、ジュンペイ君！」
ジュンペイ「教授までキカイオーが負けるって言うんですか！！　俺は戦います！　キカイオーは無敵なんだ！！」
巽教授「待ちたまえジュンペイ君！！」
サオリ「無茶よジュンペイくん！　やめて！！」
ジュンペイ「……キカイオー、死ぬ時は一緒だぜ……！」

●対戦後（vs 轟雷）

シャドーレッド「……なぜだ！　なぜなのだ!?なぜ勝てぬ……！！」
ジュンペイ「ハア、ハア、言ったはずだぜ……キカイオーは無敵だってな！！」
シャドーレッド「……フッ、だが私を倒しても無駄だ……地球侵攻作戦は開始された……もう誰にも、ゴルディバス様を止めることはできん……」

☆

ジュンペイ「じっちゃん、かたきは討ったぜ……！」
サオリ「ジュンペイくん……」

第5話 C
大決戦！　魔神大帝ゴルディバス

●対戦前（vs ゴルディバス）

報道員「臨時ニュースをお送りします。月軌道上に現れたゴルディバス軍団の要塞は、なおも地球に接近中です。幹線道路はいずれも避難を急ぐ車で百kmを超える渋滞が続いています。皆さん、どうか落ち着いて下さい……」

☆

ジュンペイ「俺は来たぜ！！　出てきやがれゴルディバス！！」
ゴルディバス「よく来た、地球人。よく来た、我が子よ。お前達の悩み、苦しみ、怒り、悲しみ、憎しみは我の最高の美酒なのだ。さあ、この父に思いきり抵抗してみるがいい！」
ジュンペイ「ゴチャゴチャぬかすな！！　てめえは絶対に許さねえ！！　じっちゃんと父さんが命をかけたキカイオーが、てめえを倒す！！」

●対戦後（vs ゴルディバス）

ゴルディバス「馬鹿な！　ありえぬ！　なぜ地球人ごときが我を倒せるのだぁっ！！　ぐをおおおおおおぉぉおっ！！！！！」
ジュンペイ「じっちゃん！　父さん！　やっぱりキカイオーは無敵だぜ……！！」
サオリ「ジュンペイくん！！　無事なのね！！」
ジュンペイ「ああ……」
サオリ「……泣いてるの？」
ジュンペイ「泣いてなんかねえよ。ゴルディバスはやっつけた。これから戻るぜ……あっ！？」
サオリ「ジュンペイくん!?　どうしたのジュンペイくん！！」

最終話 A
魔神城の決戦！　さらばキカイオー

●対戦前（vs ゴルディバス）

巽教授「轟雷の破片を分析した結果、奴らの本拠が超空間にあるとわかった！」
ジュンペイ「巽教授、俺は……！」
巽教授「うむ。だが決して命を粗末にしないでほしい」
サオリ「ジュンペイくん、気をつけて……」

☆

ジュンペイ「俺は来たぜ！！　出てきやがれゴルディバス！！」
ゴルディバス「我はゴルディバス。絶対なる者、魔神大帝ゴルディバス！　よく来た、地球人。よく来た、我が子よ。刈り取られるべくまかれた種、ほふられるために肥やされた家畜よ……お前達の悩み、苦しみ、怒り、悲しみ、憎しみは我の最高の美酒なのだ。さあ、この父に思いきり抵抗してみるがいい！」
ジュンペイ「やかましい！　じっちゃんのため！　みんなのため！　てめえを倒す！！　行こうぜキカイオー！　俺たちの力を見せてやるんだ！！」

最終話 B
宇宙の墓標！　さらばキカイオー

●対戦前（vs ガムダ）

ジュンペイ「てめえは!?」
アレクシム「轟ジュンペイ、オマエ一人のためにゴルディバス軍団は滅びる。……だが、ただでは滅ばぬぞ！　轟ジュンペイ、オマエも道連れだ！　この魔神城ももうすぐ崩壊する。我々と共に宇宙のチリとなれ！」
サオリ「どうしたのジュンペイくん!?」
ジュンペイ「なんでもないよ、サオリ。ちょっと遅れるけど必ず戻るからさ」
サオリ「あっジュンペイくん、ちょっと……！」
アレクシム「いくぞ轟ジュンペイ！（崩壊まであと40カウント！！）」
ジュンペイ「来い！　キカイオーが無敵だってこと、教えてやるぜ！！」

最終話 C
魔神城の決戦！　キカイオー大勝利

●対戦前（vs ゴルディバス）

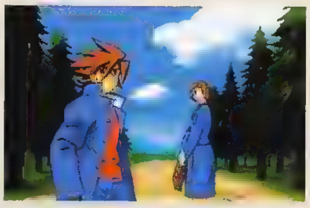
マモル「ジュンペイ、ゴルディバスの本拠は超空間にある！」
ジュンペイ「父さん……！」
マモル「うむ。行ってこい、ジュンペイ！」
サオリ「ジュンペイくん、気をつけて……」

☆

ジュンペイ「俺は来たぜ！！　出てきやがれゴルディバス！！」
ゴルディバス「我はゴルディバス。絶対なる者、魔神大帝ゴルディバス！　よく来た、地球人。よく来た、我が子よ。刈り取られるべくまかれた種、ほふられるために肥やされた家畜よ……お前達の悩み、苦しみ、怒り、悲しみ、憎しみは我の最高の美酒なのだ。さあ、この父に思いきり抵抗してみるがいい！」
ジュンペイ「うるせえ！　じっちゃんを殺させ！父さんを操り！　てめえは許さねえ！　行こうぜキカイオー！　俺たちの力を見せてやるんだ！！」

エンディング A

ゴルディバス「馬鹿な！　ありえぬ！　なぜ地球人ごときが我を倒せるのだあっ！！　ぐをおおおおおおぉぉおっ！！！！！」
ジュンペイ「じっちゃん！　やっぱりキカイオーは無敵だぜ……！！」



サオリ「なにもかも、すっかり終わったのね」
ジュンペイ「ああ……」
サオリ「ゴルディバス軍団は壊滅……ジュンペイくんが世界を救ったのよ」
ジュンペイ「みんなキカイオーのおかげさ……」



ジュンペイ「キカイオー、お前はやっぱりすごいやつだぜ」
サオリ「ジュンペイ君、いいの？　キカイオーを研究所に置いていくなんて……」
ジュンペイ「ああ……。だいぶ学校もさぼってるし、そろそろマジメに高校生やらないとな」
サオリ「そう……。……ねえ、勉強、教えてあげようか？」



ジュンペイ「ヘン、サオリなんかに教えてもらうほど落ちぶれちゃいねえよ！」
サオリ「なによ！　人が親切で言ってやってるのに！　ちょっと待ちなさいよ！　ジュンペイくんったら！！」
ジュンペイ「ありがとう、キカイオー……さよなら」

エンディング B

ジュンペイ「ダメだ、巻き込まれる！　サオリ、間に合わねえ……！！」

☆

サオリ「ジュンペイくん、遅いわね……」
巽教授「サオリ、ここにいたのかね」
サオリ「お父さま……」
巽教授「ゴルディバス城の崩壊が観測されたそうだ。ジュンペイ君はやりとげた……だが、この時間でも帰らないとなると……」
サオリ「そんなことない！　ジュンペイくんはきっと帰ってくるわ！　いつも言ってたわ。キカイオーは無敵だって！　あたしは信じてるわ。ジュンペイくんは、きっと帰ってくる……」

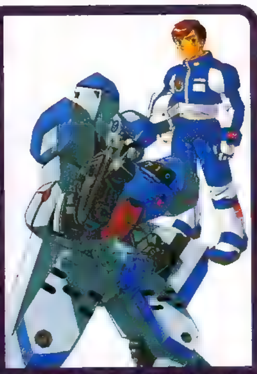
エンディング C

ゴルディバス「馬鹿な！　ありえぬ！　なぜ地球人ごときが我を倒せるのだあっ！！　ぐをおおおおおおぉぉっ！！！！！」
ジュンペイ「じっちゃん！　やっぱりキカイオーは無敵だぜ……！！」

☆

サオリ「なにもかも、すっかり終わったのね」
ジュンペイ「ああ……」
サオリ「ゴルディバス軍団は壊滅……ジュンペイくんが世界を救ったのよ」
ジュンペイ「みんなキカイオーのおかげさ……ゴルディバスもいなくなったし、もうこいつに乗ることもないだろうな。そう言やあ、父さんに怒られたよ。そろそろちゃんと高校生やれってさ。だいぶ学校もさぼってたからなぁ。今さら勉強なんて」
サオリ「大丈夫、あたしがみっちり教えてあげるわよ」
ジュンペイ「ヘン、サオリなんかに教えてもらうほど落ちぶれちゃいねえよ！」
サオリ「なによ！　人が親切で言ってやってるのに！」
ジュンペイ「あー、またゴルディバスでも攻めて来ねえかなあ」
サオリ「ちょっと待ちなさいよ！　ジュンペイくんったら！！」

ディクセン・ナカト編



パイロット：ナカト・ファーランド

空中での連続ジャンプが可能なフルバーニアジャンプで、相手との間合いの調節が自在に行なえるのが強み。

Scene 1 ディクセン出撃

●対戦前（vs ワイズダック）
ベイツ艦長「かまわん！！　民間人の避難が先だ！！　……やつらめ、一体なにが狙いだ？　こんな辺境で！」

☆

ナカト「くっ！　逃げてるだけじゃ、まわりに被害が……！」
ゴンザレス「ナカト訓練生！　戻ってこい！！　最後の警告だ、次は当てるぞ！！」
ナカト「誰が戻るか！！ お前らの所になんかっ！！」
●対戦後（vs ワイズダック）
ゴンザレス「バカな！！ なんて機動性だっ……！！」
ベイツ艦長「……やつら、仲間割れしているのか？」
チェンミン「ロボットがこっちに来るわ！　いえ、来ます艦長！！」
ナカト「撃つな！！　ぼくは敵じゃない！！」
ベイツ艦長「なに!?　……子供だと!?」
ナカト「逃げてきたんだ！！　撃たないでくれ！！」

Scene 2 たたかい

●対戦前（vs ラファーガ）
シャドーレッド「ラファーガ隊、私が着くまで足止めをたのむ。パイロットの腕はシロウトだが、ディクセンの力をあなどるな……」

☆

ベイツ艦長「ナカト君と言ったね？　本艦は君を受け入れよう。見ての通りの練習艦だ。戦闘員は一人でも多く欲しい」
ナカト「練習艦……。それでブリッジにあんな子供が？」
チェンミン「失礼ね！」
ベイツ艦長「艦隊と合流するまでのことだ。すまないが、たのむ……」
チェンミン「艦長！　レーダーに何か出てます！！」
ナカト「ぼくを追ってきたんだと思います！　ディクセンで、迎撃に出ます！」
●対戦後（vs ラファーガ）
サイモン「まるで歯が立たん……！！」
ナカト「か、勝った……!?」
サイモン「脱出を……!?　ハッチが開かない!?　ぐわああっ！！！」
ナカト「ハア、ハア……」
ベイツ艦長「確かに、ケタ違いの強さだ……！」
チェンミン「敵はもういません。艦に戻ってください、……ナカト？」
ナカト「これが……ほんものの、戦争……」

Scene 3 追跡者

●対戦前（vs 霧風）
ベイツ艦長「実際、敵の包囲網を突破するには、ディクセンの戦力は不可欠だ……。だが、あのナカトという少年……彼の本当の動機は、なんなのだ？」

☆

ナカト「前方50kmに敵機を発見しました。一機、二機……三機目は……！！　シャドーレッドの機体だ！！　あのエースパイロットが!?」
シャドーレッド「ナカト様、お迎えに上がりました。首相が……お父上がご心配です。お遊びはここまで。さあ、早く！」
ナカト「親父の所に戻るぐらいなら、死んだ方がましだ！！」
シャドーレッド「……どうしても戻らぬなら殺せ、とも私は命令されている！」
●対戦後（vs 霧風）
シャドーレッド「さすがはディクセン……！」
ナカト「や、やったのか……!?」
シャドーレッド「やむをえん、撤退する！」

☆

チェンミン「どういうこと、ナカト？　首相の息子って……？」
ナカト「……たまたま父親が、お偉いさんだっただけさ……！　好きこのんで、そう生まれついたんじゃない」

Ⓐ1回もダウンを奪われていない
Ⓑ制限時間以内に敵を倒す
Scene 3で以上のふたつの条件を満たせば、**ストーリーB**に移行する

ストーリーA

Ⓐ Scene 4 敵の前線基地を叩け

●対戦前（vs ラファーガ）
ヘルマン「敵機確認できました……！！　デ、ディクセンだっ！！」
ナカト「ここさえ突破すれば……！　ディクセンならできるはずだ！！」

☆

アムリッタ「これだけの守備隊が、全滅……！？　たった1機の敵に……！！」
ナカト「もう逃げてくれよ！！　この戦い、お前たちの負けなんだぞ！！」
アムリッタ「ディクセンめ……！　仲間のかたき！！　そしてサイモン隊長のかたきだ！！」
●対戦後（vs ラファーガ）
ナカト「……女の人だったんだ……戦って、倒すしかなかった……」
チェンミン「仕方ないわよ、戦争なんだもの……。ナカトは、私達を守ってくれたんだもの……」
ナカト「……」

☆

ベイツ艦長「では、彼を正式なパイロットに？　それが参謀本部の決定だと……？」
ビレット将校「戦争を起こした人物の息子だ。我が軍の宣伝に有効、というわけだ。……言うなよ艦長。こんな戦局だからあんな子供まで利用するのだよ……」

Scene 5 Ⓐ 月基地攻略作戦（前編）

●対戦前（vs クヴァール）
1年後

☆

ビレット将校「これより我が軍は、総力をあげて敵ムーンベースを攻撃する……！　戦争を終わらせるための戦いだ！　諸君らの健闘を祈る！！」

☆

ビレット将校「エリアFの部隊は何をしとるんだ！　……なんだと!?　敵の新型!?」
ベイツ艦長「ディクセンに処理させます！」
チェンミン「ナカト少尉、聞こえますか!?」
ナカト「……了解。……あれか！　行け、ディクセン！！」
●対戦後（vs クヴァール）
ナカト「左のバーニアが不安定なんだ！　あと、ライフルの補給、よろしく！」
チェンミン「ナカト、お帰りなさい！　ご苦労さま、大活躍ね。」
ナカト「やあ。またすぐ出撃だよ。敵も必死さ。きりがない……」
チェンミン「……。……ねえナカト、今でも、お父さんのこと怒ってるの？」
ナカト「……もう、わからないな。どっち側でも、しょせんは戦争さ……。親父は親父なりに戦争やってて、ただ、ぼくは反対ってだけだ。ぼくの生きる場所はここにある。親父は、向こうに……」

Last Scene Ⓐ 月基地攻略作戦（後編）

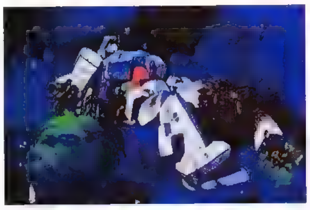
●対戦前（vs 霧風）
チェンミン「ナカト！！　ちゃんと帰ってきてね！！」
ナカト「だいじょうぶ！」

☆

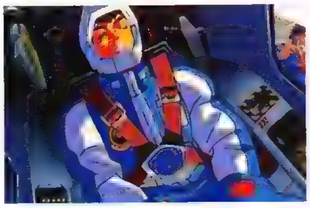
シャドーレッド「見つけたぞ、ディクセン！！　貴様は叩かせてもらう！！　連合の走狗に成り下がった貴様を、首相はなげいておられるぞ！」
ナカト「自分の言葉でしゃべれよ！　ぼくとお前の勝負だろ!?　……頼むぞディクセン、これが最後だ！！」

エンディング A

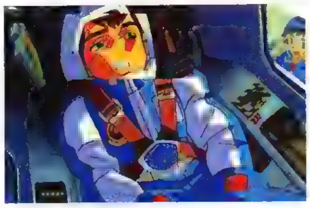
シャドーレッド「ディクセン！！　貴様も、道連れにっ……！！」



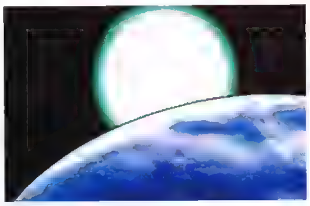
チェンミン「ナカト少尉！　ディクセン、応答して下さい！　ナカト少尉！　ディクセン、応答ねがいます！」



チェンミン「ディクセン、応答してください！！　ナカト少尉……！」



ナカト「……聞こえてるよ、チェンミン……」
チェンミン「ナカト！！　ナカトなのね！！」
ナカト「……だいじょうぶって、言ったろ」
チェンミン「うん……！」



戦争は終わり、物語の幕は閉じるが、少年の人生はまだこれからなのだ……。

ストーリーB

Scene 4 Ⓑ 再会

●対戦前（vs ガムダ）
シャドーレッド「首相も酷なことをする……」
イエール「志願したのは私です。……風が出てきましたね」

☆
ナカト「『連合の腐敗を正すには、破壊が必要だ』……って言うのさ、親父は」
チェンミン「それで、お父さんの敵に……？」
ナカト「親父の肩を持つのか？」
チェンミン「そうじゃないけど……殺しあうかもしれないのよ？」
ナカト「できるさ……」
チェンミン「……」
ナカト「！！　警報だ！」
●対戦後（vs ガムダ）
ナカト「こんなところに人が？　ケガはないですか？　あ……！」
イエール「ひさしぶり、ナカト君。訓練校以来ね……」
ナカト「イエール……！！　どうしてここに!?」
イエール「お別れを言いに来ただけ。それじゃ……」
ナカト「あ……!?　ちょっと……！」

Scene 5 B
イエール

●対戦前（vs クヴァール）
チェンミン「敵襲！　データにない機体です！　気をつけて、ナカト！」
☆
イエール「手かげんはなしよ、ナカト君。君の戦法は私が一番良く知ってるわ」
ナカト「イエール！！　イエールなのか!?　どうして!?」
イエール「連合に寝返った時に、この日が来るのはわかってたでしょう？」
ナカト「……ああ、そうとも……！　ぼくも君の戦法を、一番良く知ってるよ……！！」
●対戦後（vs クヴァール）
ナカト「殺してしまった……！！　君を……！！他にどうしようもなかったんだ！　こうするしかなかったんだ！！」
☆
チェンミン「ナカトの、訓練学校での知り合いだったみたいなんです……」
ベイツ艦長「……」
ナカト「……イエール！！　ぼくは……バカだっ……！！」

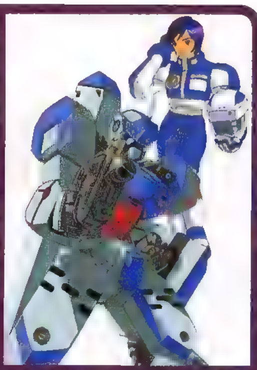
Last Scene B
最後の出撃

●対戦前（vs ディクセン・エクスペリメント）
チェンミン「ナカト、これから出撃なのね。大事な作戦なんでしょう？」
ナカト「ぼくらには関係ないさ。死んじゃったら意味なんてないんだ」
チェンミン「……忘れないでね、ナカトの帰りを待ってる人がいるってこと……」
☆
ナカト「あれは……ディクセン！！　2号機が完成してたのか!?」
シャドーレッド「みつけたぞディクセン！！」
ナカト「シャドーレッド!?」
シャドーレッド「ディクセンは本来、私のために作られたのだからな……。同じ機体なら遅れはとらん。お前と私との、決着を付けよう！」
ナカト「今さら、決着なんて！！」

エンディング B

ナカト「もう疲れた……イエール……ぼくも君のところに行くよ……」
チェンミン「……セン……答して……ディクセン、応答して下さい！！　ナカト、どこなの!?」
ナカト「……チェンミン……？」
チェンミン「ナカト！！　ナカトなのね！！」
ナカト「チェンミン……」
チェンミン「無事だったのね！！　……よかった、本当に……！！」
☆
戦争が終わったこの日……少年は、生まれ変わった……。

ディクセン・ハルマ編



ディクセンの性能は、ナカト編となんら変わらるところがない。ただし、攻撃時の演出はハルマのものになる。

パイロット：ハルマ・フロックハート

第1話
「フェアじゃありません」

●対戦前（vs パルシオン）
トンプソン教官「準備はいいかね、ハルマ？では……シミュレーター起動！」
ハルマ「『準備はいいかね？』わたしの準備なんか気にしたこともないくせに……」
☆
ハルマ「中途はんぱな明るさね。いやな舞台を設定する……。教本にないタイプの自動機械!?　どうして私だけ……！」
●対戦後（vs パルシオン）
トンプソン教官「見事だ、ハルマ。初のシミュレーター戦とは思えない」
ハルマ「それも強制的に飛び級をさせて……フェアじゃありません」
トンプソン教官「人類の存亡をかけた戦いにフェアもアンフェアもない。違うかね？」
ハルマ「……」
トンプソン教官「さあ、急いで戻りたまえ、君のクラスの講義が始まる時間だ」

第2話
「わたしをつぶす気みたい」

●対戦前（vs ディアナ17）
生徒A（おい見ろよ、あれハルマだ。例の天才少女。飛び級の……）
生徒B（よせよ、聞こえるぜ）
ハルマ「……」
☆
トンプソン教官「静粛に！　知っての通り、このバトルスクールは……外宇宙から来た敵・自動機械群と戦うため、諸君らを訓練する所だ。機械どもが、人類の兵器と戦術をコピーし始めている現状をもとに、シミュレーションは行われる。では、始めよう……」
●対戦後（vs ディアナ17）
ライード「よお、天才少女。さえない昔の同期をお探しで？」
ハルマ「よしてよ、ライード」
ライード「上のクラスも大変みたいだな」
ハルマ「……教官はわたしをつぶす気みたい」
ライード「おぼえてるか？　スクールの入学式の日のこと」
ハルマ「うん……」
ライード「最初からお前は孤立させられてた。優秀な兵士を育てる手口ってやつさ。お前はその程度でつぶれやしないよ」
ハルマ「……うん」

第3話
「別れのあいさつはできますか？」

●対戦前（vs ツインザムV）
トンプソン教官「大人などまるで及びもつきません。彼女こそ我々が待っていた人材です」
ビレット将校「ぎりぎりで間にあったか。それとも遅すぎたかもしれんが……」
☆
トンプソン教官「6日で248戦248勝、君のシミュレーター戦績はきわめて高い。スクール史上最年少の最優秀生徒だ」
ハルマ「いつ、わたしをまともな相手と戦わせてくれるんですか？」
トンプソン教官「ハハハ……そう言うと思っていたよ。5分後だ。急いで準備した方がいい」
ハルマ「……！！」
●対戦後（vs ツインザムV）
ハルマ「わたしは、あなたに勝ちましたよ」
トンプソン教官「おめでとう、君は卒業だ」
ハルマ「わたしが……!?　こんなに早く!?」
トンプソン教官「君は本日付けで少尉に任命され、私と共に地球軍の作戦に参加する」
ハルマ「……友達に、別れのあいさつはできますか？」
トンプソン教官「特に必要はないだろう。そのまま行きたまえ」

第4話
「我々の正義などその程度だよ」

●対戦前（vs ラファーガ）
トンプソン教官「見たまえ、我が地球艦隊だ。この戦力でも、敵の総攻撃が来れば支えきれない」
☆
トンプソン教官「この迎撃戦が君の初陣になるが……準備はいいかね、ハルマ？」
ハルマ「あなたが、わたしの準備を気にするんですか？　ディクセン、発進します」
☆
ハルマ「シミュレーターと同じだわ……これなら、いける！」
●対戦後（vs ラファーガ）
ビレット将校「我々の敵……自動機械群が、アリのような群体生命だとすれば……兵隊の物量でおよばなくとも、群れの女王を叩ければ勝機はある」
トンプソン教官「そのために彼女を人類の武器として鍛えてきました。本当の彼女は……友達との別れがつらくて、夜中にベッドで泣いている少女なのにです」
ビレット将校「人類を滅ぼすより一人の少女を傷つける……我々の正義などその程度だよ」

第5話
「ここが自動機械群の星……」

●対戦前（vs ディクセン・エクスペリメント）
トンプソン教官「まもなく、敵本星への降下作戦……最後の作戦がスタートする。準備はいいかね、ハルマ？」
☆
ハルマ「ここが自動機械群の星……女王ユニットはこの近くのはず……！　こいつは……！！ごていねいに、わたしの機体をコピーしたわけね……。でもパイロットの腕はコピーできるかしら？」
●対戦後（vs ディクセン・エクスペリメント）
ハルマ「早く女王ユニットの所まで行かないと……時間がたつほど不利になる……！　……敵！　しまった！　囲まれた……！！」

最終話
「わたし、ひとつの種族を滅ぼしたのよ」

●対戦前（vs ゴルディバス）
ハルマ「ここまでか……。……！　……味方の援護？」
ライード「よお、天才少女！」
ハルマ「ライード……！」
ライード「行け！　こいつらは俺にまかせて女王ユニットを叩くんだ！　お前ならきっとできる！」
ハルマ「ライード……！ わかったわ、行くわよ！」
☆
ハルマ「……あれが本体！　目標確認。ハルマ、攻撃します！」

エンディング



ライード「夢を見てるみたいだな……。女王ユニットを壊したら、本当に奴らは消えちまった……。戦争は終わり、スクールは解散。なにもかも終わったなんて」



ハルマ「ええ……」
ライード「あの鬼教官が泣いてたのもびっくりしたけど」
ハルマ「……」
ライード「おい、また落ち込んでいるのか？」
ハルマ「……ライード、わたし、ひとつの種族を滅ぼしたのよ」
ライード「……。……これからどうするよ？俺たち、まだ18歳だぜ。進学するかい？　それとも就職？」



ハルマ「あはは……！」
ライード「コラ、おかしい時はちゃんと笑え。泣くんじゃない……」

ワイズダック編



ジャンプができないかわりに、□ボタンでトラッピングボム（一定時間で爆発する爆弾）を設置することが可能。

第1話
新兵アービン

●対戦前（vs ディクセン）
ゴンザレス「来たぞ！　総員、戦闘準備！」
トーマス「肩の力を抜けよ、新兵」
アービン「は、はい……！」
トーマス「怖いのは敵も同じさ」
アービン「は、はい……！」
ゴンザレス「攻撃開始！！」
●対戦後（vs ディクセン）
トーマス「新兵、乗り切ったな」
アービン「……は、はい……」
トーマス「……よせよ、そのパイロットはもう死んでる」
アービン「こいつ、まだ子供だ……」
リッキー「ヘタこきゃテメエがこうなるんだ。オレをまきこむなよ」
ゴンザレス「敵に同情してるヒマがあったら自分のケツの面倒みとれ」
アービン「イエス、サー！」

第2話
戦場のかたすみで

●対戦前（vs ラファーガ）
アービン「君、このへんに住んでるのかい？」
少女「……」

CHAPTER 8-4
超鋼戦紀キカイオー

ゴンザレス「チョコレート、食うか?」
少女「……」
リッキー「軍曹のカオがこわいってよ!」
ゴンザレス「黙っとれ! 新兵、お前がやれ!」
アービン「え、ええ……。ほら……」
リッキー「おおっ、笑ったぜ!」
ヘルマン「軍曹! レーダーに反応!」
ゴンザレス「敵か! 遊びの時間はおしまいだ、行くぞ!」

●対戦後(vs ラファーガ)

ゴンザレス「次の作戦司令だ。前方の敵前衛を排除、そののち……敵の拠点化を未然に防ぐべく、付近の村落を焼き払う。以上だ」
アービン「焼き払う!? あの村をですか!?」
トーマス「おい、アービン……」
アービン「民間人を攻撃するんですか!? ……あの女の子を殺すんですか!? これが正義の軍隊のやることか!?」
ゴンザレス「……ほう、貴様はいったい何様だ? コミックのスーパーヒーローか?」
アービン「……! 自分は……」
<選択>
①自分は……自分は軍人であります。反抗してすみませんでした
②自分は軍人である前に人間であります……こんなことには納得できません

第3話
剣よりも銃よりも

●対戦前(vs ディクセン)

ゴンザレス「貴様はどこの練兵場出身だ!? いったい何を習ってきた!?」
アービン「サニーフィールド練兵場で、ハウ・トゥ・キルをであります、サー!!」
ゴンザレス「貴様は人間なんぞじゃない! 目の前の敵をブチ殺す兵器だろうが!!」
アービン「イエス、サー!!」
ゴンザレス「なにが正義だ! 俺の前で二度とその小便臭いたわごとをたれるな!!」
アービン「イエス、サー!!」
ゴンザレス「行くぞ、出動だ!!」
アービン「イエス、サー!!」

●対戦後(vs ディクセン)

トーマス「バカだな、軍曹にあんなこと言うヤツがあるか」
アービン「……すみません……」
トーマス「ぶんなぐられなかっただけ運がよかったぜ。明日は村落掃討任務だ、今日はさっさと寝ちまいな」
アービン「ええ……」

☆

アービン「……俺は軍人だ……戦争兵器なんだ……(でも、その前に俺は人間だ……)」

Ⓐ第2話で②を選択
Ⓑ第3話でアーマーを破壊されていない
Ⓒ第3話で1回もダウンを奪われていない
Ⓓ第3話でファイナルアタックで敵を倒す
Ⓔ第3話までにコンティニューをしていない
以上の条件をすべて満たせば、**ストーリーB**に移行する

ストーリーA

第4話 A
人間の旗をかかげて

●対戦前(vs ワイズダック)

リッキー「新兵、起きろ!!」
アービン「う……どうしたんですか? まだ夜が明けてませんよ……」

☆

アービン「出撃準備!? ……え、なぜ部隊章を塗りつぶすんですか?」
トーマス「軍を抜けるのさ」
ゴンザレス「掃討作戦に出る我が軍を急襲する! あの子を死なせたくはなかろう?」
アービン「そ、それじゃ……!!」
ゴンザレス「なにをモタモタしとるかっ! 持ち場につけ! 出撃だ!!」

●対戦後(vs ワイズダック)

リッキー「敵前逃亡に反逆……戻ったらぜって一銃殺だな」
アービン「おどかさないでください。……軍曹、俺に秘密でこんな反乱を計画してるなんてひどいですよ」
ゴンザレス「バカヤロー! 見ず知らずの新兵を信用できるか!」
トーマス「聞けよアービン、軍は民間人の大量虐殺を計画してるんだ」
アービン「大量……虐殺!?」
ヘルマン「俺たちだって人間だ……そんな命令には従えん」
ゴンザレス「兵隊は本日で廃業、こいつは正義の味方の戦いだ! ついてこれるか?」
アービン「……イエス、サー!!」

第5話 A
審判の角笛が……

●対戦前(vs ガムダ)

アービン「目標全機沈黙、やりました!」
ゴンザレス「結局、神はいるのかもしれんな……」
???「これが人間だ……。どのような正義をふりかざそうと、結局はただ殺し合い血を流す……」
アービン「今なんか言いました?」
リッキー「いーや。耳悪いんじゃねーの?」
ヘルマン「軍曹!! 機体後方に巨大物体が!」
ゴンザレス「な、なんだコイツは!?」
トーマス「連合軍……? いや、化け物か!?」
ヘルマン「……来る! 軍曹!!」
ゴンザレス「かまわん、撃て!!」

●対戦後(vs ガムダ)

アービン「なんだったんだ、こいつは……?」
???「人類はいつまでたっても、理解し合うのでなく殺し合う……」
トーマス「なんだ? どこから聞こえてるんだ?」
ゴルディバス「あやまちはこれ以上くり返されるべきではない……」
アービン「う、うわぁ!!」
ゴルディバス「人間よ、お前たちの時は尽きた!」
ゴンザレス「お……俺達の目の前にいるのは、神か? それとも悪魔か!?」

最終話 A
地上より永遠に……

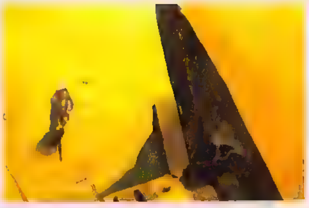
●対戦前(vs ゴルディバス)

アービン「どうなってるんだ!? どこだ、ここは!?」
ゴンザレス「ひるむな、戦闘準備!」
ゴルディバス「お前たちが守ろうとしているのは苦しみと悩み、不幸そのものだ」
トーマス「う……」
ゴルディバス「戦争、迫害、人間は自分自身を傷つけおとしめているのだ」
ゴンザレス「……ぐ……あ……」
ゴルディバス「人類のどこに守る価値がある? 来たれ、我がもとに。お前たちが生まれてきた無に帰るのだ」
アービン「いや……守るものはある……!! 俺は、あの子の笑顔をなくしたりはしない! 撃て!! 神だろうと悪魔だろうと、ヤツは、俺たちの敵だ!!」

エンディング A



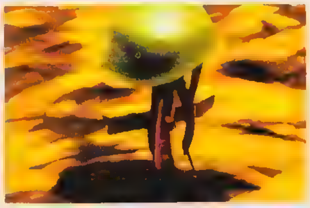
何10年かぶりに、私はワイズダックに会いに来た。



物言わぬ赤錆びた巨体は、昔のように黙って私を迎えてくれた。
私の名はアービン・クロフォード。軍曹もトーマスもみんな死に、新兵だった私だけが生き延びている。



あの少女も、今では結婚して母親になっているそうだ。ここで私たちが戦った敵が何だったのかは結局わからずじまいだったが、これだけは言える。



私たちは、兵士としてでなく、人間として戦い、勝ったのだと……。

ストーリーB

第4話 B
ありえない敵

●対戦前(vs ツインザムV)

新兵! しっかりしろ! おい、新……。

☆

アービン「……いったいここは? なにが起きたんです!?」
リッキー「俺が知るか!」
ゴンザレス「総員無事か? 状況を報告しろ!」
トーマス「負傷者なし、被弾箇所なし! 現在地は、不明……」
ヘルマン「レーダーに反応、高熱源体接近! 敵味方識別信号は出てません……?」
ゴンザレス「貴様、死にたいのか!? 反撃しろ! ヤツは敵だ!!」

●対戦後(vs ツインザムV)

アービン「うわ……!!」
リッキー「……おい、嘘だろ……!?」
ゴンザレス「どうした! なにかわかったか!?」
アービン「見て下さい、こいつのコクピット!」
トーマス「……!!」
ゴンザレス「こいつが操縦しとったというのか? ……バカな!!」

第5話 B
時の狭間に

●対戦前(vs ワイズダック)

アービン「砂漠ですよ、ここ……」
ヘルマン「緯度・経度からしてここはあの村だ。地軸が移動してなければな……。ここが地球であるなら、俺たちが時間移動したと考えるべきか……?」
女「キャーッ!!」
アービン「女の悲鳴だ!」
猿「@&! #=%$#!!」
女「イヤーッ!!」
アービン「女が猿に捕まってます! 助けますか!?」
ゴンザレス「当たり前だ! 猿なんぞにでかいツラをさせるな!」

●対戦後(vs ワイズダック)

アービン「捕虜の猿とあの女から、なんとか聞き出しましたよ」
リッキー「言葉、わかったのかよ?」
アービン「身ぶり手ぶりですけど……。ここじゃ人間は、知恵をもった猿と戦ってるんですよ」
ゴンザレス「猿も戦争をおぼえたわけか……」
ヘルマン「文明レベルはかなり落ちてるが、あの大型兵器はヤツらが造ったのか」
アービン「大昔の我々の兵器を掘り出してきただけのようです。それで人間側はかなり不利になっているそうですが……」

最終話 B
栄光のためでなく

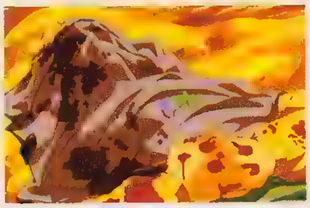
●対戦前(vs キカイオー)

ゴンザレス「あの女の言っとった通りだ。あそこだな? 猿どもの本拠地は」
ヘルマン「見たことのないタイプだ……パワーがありそうだな」
ゴンザレス「いいか野郎ども、よく聞け! 俺たちは軍人、戦うのが仕事だ! だが、仕事で正義の味方をやって悪いという法なんぞはない! 行くぞ野郎ども、人間のために! 戦争のプロの腕前を見せてやれ!!」
アービン「イエッサー!」

エンディング B



トーマス「どうだ、アービンの様子は? 前線に来てまで正義なんぞにこだわるから……」
ヘルマン「だめだな、瞳孔が開いている……もう死んでるよ」
リッキー「あーあ、これで3人目だぜ、軍曹が新兵を殴り殺したのは」



ゴンザレス「こいつは敵前で逃亡しようとしたので射殺した。そう報告しとけ」
トーマス「イエス、サー!」
ゴンザレス「死体はほうっておけ。行くぞ、本隊に合流せにゃならん」
リッキー「イエス、サー!」
トーマス「……アービン、運がなかったな。お前は軍隊向きじゃなかったんだ。おやすみアービン、いい夢を。次は戦争のない時代に生まれてこいよ……」
ゴンザレス「なにをしとる、出発するぞ!」
トーマス「イエス、サー!」

パルシオン・カイ編



持っている技のほとんどは接近戦向き。スキの少ない技を組み合わせて闘わないと、苦戦を強いられることも。

パイロット:カイ

第一話 よみがえる勇者
～巨人畜殿ガムダ登場～

●対戦前(vs ガムダ)
大神隊長「港湾施設が巨大獣に襲われているとの連絡が入った! 地球防衛隊BIT、出動!!」

☆

大神隊長「スーパーロケット弾がきかない!? なんて頑丈なヤツなんだ!?」
ゴローくん「助けてーっ!!」
カイ「あっ、あそこに子供が!? 僕が助けに行きます!」
嶋隊員「おっ、おいカイ! 待てよ!」
カイ「うわああっ!!」
嶋隊員「カイーーーーーーーっ! カイがやられちまった! なっ、なんだ!?」
大神隊長「新手の巨大獣か!?」

●対戦後(vs ガムダ)
カイ「……あの瞬間、僕は巨人に……あの巨人の中に吸い込まれたのか?」
嶋隊員「おーい、カイ! 大丈夫か?」
ゴローくん「うーん……あれっ!? あの化け物は?」
嶋隊員「巨人がやっつけてくれたよ」
大神隊長「あの巨人、我々を助けてくれたが……いったい何者なんだろうな?」
カイ「パルシオンです、隊長。……それがあの巨人の名です」

第二話 BIT、北へ
～侵略機械ボロン登場～

●対戦前(vs ボロン)
カイ「多くの隊員がやられた、なのになぜ僕だけが巨人に救われたんだ……?」

☆

嶋隊員「隊長っ、エレクトリック光線銃じゃ歯が立ちません!」
大神隊長「あきらめるな、嶋隊員!」
カイ「このままじゃ……!」
嶋隊員「おいカイ、どこへ行くんだ!!」

●対戦後(vs ボロン)
大神隊長「カイ、無事だったか!」
カイ「ええ」
大神隊長「パルシオンはまた助けてくれたな。彼の目的は何なんだろう?」
嶋隊員「我々の味方なんでしょうか?」
カイ「たぶん、きっとそうですよ……」

第三話 記憶のかなたの戦士
～美と正義の使者ディアナ17登場～

●対戦前(vs ディアナ17)
ゴローくん「こんにちわー! あれ、カイ兄ちゃんは?」
嶋隊員「あいつなら休暇中さ。『自分を見直す』とか言ってたな」

☆

カイ「こんな所に来てしまった……。いや、ここは……ここには見覚えがある!?」

☆

パルシオン「ゴルディバス様に歯向かうか、原住生物め!!」
ディアナ「そうはさせないわ! 宇宙人に地球は渡さない!!」

●対戦後(vs ディアナ17)
ディアナ「(あなたの力は私が連れていく! 最後の力でその鎧を封印します! 地球人となって、地球人の心を知るがいい……!!)」
カイ「(バカな!? うわああああっ!!)」

☆

カイ「そうだ、これは僕の記憶……! あの時僕は、ここであいつと戦ったんだ! 今までの人生は作り物だった、子供の頃の記憶もBITのことも……。真実の僕はゴルディバス軍団の戦士。そしてパルシオンは……意志を持つ鎧、僕の分身……僕は、地球人じゃない……」

> Ⓐアーマーを破壊されている
> Ⓑファイナルアタックで敵を倒す
> 第三話で以上のふたつの条件を満たせば、下にある選択肢が出現。そこで②を選択すれば、**ストーリーB**に移行する

<選択>
①元は悪の手先だったとしても、今の俺には地球を見捨てられない!!
②そうだ……! 俺はゴルディバス軍団の戦士! 地球の兵器を破壊する!!

ストーリーA

第四話 A 星空の誓い
～シャドウパルシオン登場～

●対戦前(vs シャドウパルシオン)
大神隊長「なんだって!? パルシオンが空港を襲ってる!?」

☆

ゴローくん「あっ、カイ兄ちゃん! あれは絶対にせものだよ! パルシオンはぼくらの味方なんだ。こんなことするはずがないよね!」
カイ「……その通りさ、ゴローくん。パルシオンは地球人の味方だ。パルシオンはきっと来てくれる。だから早く避難するんだ」
ゴローくん「うん、わかった!」

●対戦後(vs シャドウパルシオン)
シャドウパルシオン「裏切り者め! お前1人であのお方に勝てるとでも思っているのか……?」

☆

大神隊長「ここにいたかカイ……! 無事か?」
嶋隊員「ケガしているのか!」
カイ「大丈夫です……かすり傷ですから」
ゴローくん「すごかったんだよ、パルシオンの活躍は!」
カイ「そうやって君たちが応援してくれるから、彼も戦えるんだよ、きっと(……そうとも、僕には仲間がいるんだ……)」

第五話 A 消えゆく力
～異次元生命体クヴァール登場～

●対戦前(vs クヴァール)
カイ「だめだ、傷がなおらない……パルシオンが倒れるとき、僕も……」

☆

嶋隊員「砲撃するたびに、どんどん成長してますよ、あいつ!」
大神隊長「……うかつに手は出せんのか。カイ、どうした? 顔色が悪いぞ」
カイ「平気です。……やれます……!」
嶋隊員「おい、どこへ行くんだ、カイ!!」

●対戦後(vs クヴァール)
大神隊長「パルシオンは深手を負ったように見えたが……」
ゴローくん「ねえ嶋さん、カイ兄ちゃん見かけなかった?」
嶋隊員「さあ? そう言えば見ないな」
ゴルディバス「我は魔神大帝ゴルディバス!! 地球人どもに宣戦を布告する!」
大神隊長「なんだ!? どこからの通信だ!?」
ゴルディバス「お前たちに味方する裏切り者、パルシオンの生命は尽きた! もはや地球を守る者など、どこにもいないぞ!!」

最終話 A 地球を守る者
～魔神大帝ゴルディバス登場～

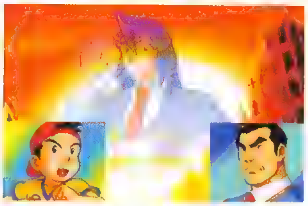
●対戦前(vs ゴルディバス)
ゴローくん「ここにいたんだ、カイ兄ちゃん! ……どうしたの!? すごいケガだよ!」
カイ「ゴローくん……地球や、地球の仲間は好きかい?」
ゴローくん「……うん、みんな大好きだよ」
カイ「そうか、……僕もみんなが大好きだ」
ゴローくん「それより早く手当てしなきゃ、みんなのところへ帰ろうよ。あっ!!」
カイ「ゴローくん、先に戻ってるんだ。僕にはまだやるべき事が残っている。この星と君たちのために……、大好きな仲間のために僕は戦う!」
ゴローくん「カイ兄ちゃーーーーーーんっ!!」

エンディング A



嶋隊員「パルシオン……」
大神隊長「故郷へもどっていくのか……、しかしなぜ我々を救ってくれたのだろう」
ゴローくん「待ってよ! カイ兄ちゃあん!!」
嶋隊員「どうしたんだ、ゴローくん?」
ゴローくん「あれはカイ兄ちゃんなんだよっ!!」
嶋隊員「えっ!?」
大神隊長「!! ……そうか、そうだったのか……」
ゴローくん「ひどいケガをしてたのに!! カイ兄ちゃあん!!」
嶋隊員「カイ……そんなのってないぜ……!」





ゴローくん「カイ兄ちゃんは……みんなが大好きだって言ったよ」
嶋隊員「そうさ、俺達もあいつが大好きだ……あいつ、きっと帰ってくるさ……」
大神隊長「ありがとう、パルシオン。ありがとう、カイ……!」
ゴローくん「カイ兄ちゃーん!! またねーっ!!」

ストーリーB

第四話 B 我が名はパルシオン
～戦術可変戦闘機ラファーガ登場～

●対戦前(vs ラファーガ)
カイ「我が名は勇者パルシオン。ゴルディバス軍団の戦士……」
ディアナ「あなたは地球人、地球人カイとして生きる運命」
カイ「ちがうっ! 我が名は、……パルシオン」

☆

嶋隊員「どうしたってんだ! 正義の味方じゃなかったのかよっ!」
ゴローくん「パルシオーン!!!」
大神隊長「これは現実だ……パルシオンは今、我々人類の敵となったのだ……」

●対戦後(vs ラファーガ)
嶋隊員「くそう! ラファーガでもダメかよ!」
カイ「地球の支配者はこれほどにも脆弱なものなのか……」
ディアナ「あなたは地球人、地球人カイとして生きる運命」
カイ「くっ、またあの声か。ヘアッ!」
ゴローくん「なんだかパルシオンが苦しんでるみたいだ」
カイ「なぜだ、なぜ俺の前に現れる!」
ディアナ「あなたは地球人、地球人カイとして……」
カイ「……そうだ、俺は。俺はあの時、あの戦士を……」

第五話 B 人の意志、地球の意志
～特務機兵ディクセン登場～

●対戦前(vs ディクセン)
ゴローくん「パルシオーン! 止めてよう! もう止めてよう!!」
嶋隊員「やつにはもう人の言葉は通じないさ。ヤツはもうただの悪魔、そうさ、ヤツは破壊神なんだ!」
カイ「地球人よ、そのか弱き力で何が出来ると言うのだ。地球人……護るに値しない、消えるべき命」
大神隊長「我々の、地球人類最後の力だ。たのんだぞ、ディクセン!」

●対戦後(vs ディクセン)
カイ「こんなものかっ! この弱い生き物をあの戦士は護ろうとしたのか。俺はゴルディバスの戦士として……解らんっ!」
大神隊長「くそうっ駄目か! ……いや、諦めちゃいかん!!」
嶋隊員「そうですよ、まだ俺達がいる。最後の一人になっても戦ってやる!」
カイ「諦めていない……、あの戦士が護ろうとしたもの……これが地球人の力だと言うのか? そうだ、あの時、あの戦士、ディアナと同じだ。最後まで戦う強い意志……地球人の生きようとする意志だ」
ディアナ「あなたは地球人、地球人カイとして生きる運命」
カイ「そうだ、あの戦いで、戦士ディアナの最後を見たときだ。あの勇姿を美しいと感じた、あの意志を護りたいと感じた。そうだ、勇者パルシオンは自ら地球人になることを望んだのだ!」

最終話 B この星の未来(あした)
～魔神大帝ゴルディバス登場～

●対戦前(vs ゴルディバス)
ゴローくん「みんな、どこに行っちゃったんだよう!? ……カイ兄ちゃん、どこに行っちゃったんだよう!?」

☆

ゴルディバス「見事だ、勇者パルシオンよ。戦闘兵器はすべて破壊したようだな。次はすべての命を地上から抹殺するのみ、……さあ見せてくれ宴を」
カイ「……消えるのは、我々のようです……この星は地球人のもの、生きる意志を持つ人類のもの。侵略者の我々こそが消えるべきだ」
ゴルディバス「……面白い、パルシオンよ。この星の神にでもなるつもりか」
カイ「神か、それも悪くない……」

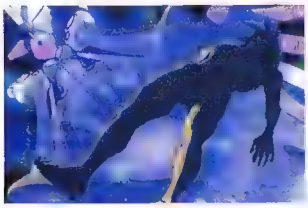
エンディング B

ゴルディバス「勇者パルシオンよ、我が手から生まれしものよ、我が身が消えつつある今、その身も消えるべき運命……。その身が生きるすべはもう無い。さあ、土塊へと戻るがいい……」
カイ「……満足だ、とても満足だ。この星の土になれる。ディアナの意志を護ったんだ……僕は地球人、カイなんだ」

☆

嶋隊員「どうしたんだろう、あれも敵だったのかな? それとも仲間割れかな??」
大神隊長「なんにせよ、地球は救われたよう

だな」
嶋隊員「でも、これからが大変ですよ～」
大神隊長「いや、なんでもないさ。すべては生きる為の努力なんだ」



ディアナ「私が護りたかったもの、それはこの星の意志。この星の生命を自ら護ろうとする強い意志。それをあなたは理解し、そして実行してくれました。ありがとう、勇者パルシオン。ありがとう、地球人カイ」

☆

嶋隊員「あれだけの騒動のわりにはケガ人が驚くほど少ないですね」
ゴローくん「わかってないな～。パルシオンがわざとそうしたんだよ。やっぱりパルシオンは正義の味方だったんだよ。僕には分かるんだっ!」
嶋隊員「うーん、そうかなあ。でも、最後はそんな感じだったな。ま、とにかくよかったよ、地球が無事で……」
大神隊長「そーえばカイのやつ、いったいいつまで休んでるんだ!」
嶋隊員「そうだ! すっかり忘れてた! この大変なときにいないなんて!」
ゴローくん「ああっ! カイ兄ちゃん!」
大神隊長「何!?」
嶋隊員「あっ、ホントだ! でも……。でも、あいつなんで裸なんだ?」



パルシオン「良かった。もう一度会いたかったんだ。ディアナ……。僕は地球人に生まれ変わることができたんだね……。ありがとうディアナ、僕はこの星と、この星のみんなと生きていくよ……」

パルシオン・ケイ編



パイロット:ケイ

パイロットがケイになっても、パルシオンの能力はカイの場合と同じ。ゆえに、戦法にも変化はない。

第一話 よみがえる勇者 ～巨人宮殿ガムダ登場～

●対戦前(vs ガムダ)
大神隊長「港湾施設が巨大獣に襲われているとの連絡が入った! 地球防衛隊BIT、出動!!」

☆

大神隊長「スーパーロケット弾がきかない!? なんて頑丈なヤツなんだ!?」
ゴローくん「くっそーっ! 僕が大人だったらあんなやつやっつけてやるのに!」
ケイ「あっ、あそこに子供が!? 私が助けに行きます!」
嶋隊員「おっ、おいケイ! 待てよ!」
ケイ「きゃああっ!!」
嶋隊員「ケイーーーーーーーっ! ケイがやられちまった! なっ、なんだ!?」
大神隊長「新手の巨大獣か!?」

●対戦後(vs ガムダ)
ケイ「やっちゃったわ……!! この力、二度と使うまいと誓ったのに……!!」
嶋隊員「おーい、ケイ! 大丈夫か?」
ゴローくん「うーん……あれっ!? あの化け物は?」
嶋隊員「巨人がやっつけてくれたよ」
大神隊長「あの巨人、我々を助けてくれたが……いったい何者なんだろうな?」
ケイ「パルシオンです、大神隊長。……そう、言っていました」

第二話 BIT、北へ ～侵略機械ボロン登場～

●対戦前(vs ボロン)
ケイ「……わたしは地球人よ。そう決めたはずなのに……」

☆

嶋隊員「隊長っ、エレクトリック光線銃じゃ歯が立ちません!?」
大神隊長「あきらめるな、嶋隊員!」
ケイ「このままじゃダメだわ……!」
嶋隊員「おいケイ、どこへ行くんだ!!」

●対戦後(vs ボロン)
大神隊長「ケイ、無事だったか!」
ケイ「ええ……」
大神隊長「パルシオンはまた助けてくれたな。彼の目的は何なんだろう?」
嶋隊員「我々の味方なんでしょうか?」
ケイ「……そうだと、いいですね……」

第三話 記憶のかなたの戦士 ～美と正義の使者ディアナ17登場～

●対戦前(vs ディアナ17)
ゴローくん「こんにちわー! あれ、ケイ姉ちゃんは?」
嶋隊員「あいつなら休暇中さ。友達と会う約束だって言ってたな」

☆

ディアナ「1年前の誓いを守れなかったようねケイ……いえ、宇宙人ケイラム!」
ケイ「ディアナ17……わたしには、黙って見ているなんてできなかった……!」
ディアナ「何百、何千年かかろうとも、人類は自力で侵略者に勝つべきなのよ。人類に過保護な親は不要だわ。約束通り、お前を処刑します!」

●対戦後(vs ディアナ17)
ディアナ「そうやって永久に、人類に手を貸し続けるつもりか……? そうでないなら、たとえ勝ってもお前は地球にいられなくなる……」
ケイ「ディアナ……なぜ手加減したの?」
ディアナ「今の人類ではやつらには勝てない……あなたにこの星をあずけるわ……あなたの地球への愛に、すべてを……」
ケイ「ディアナ……!」

> Ⓐアーマーを破壊されている
> Ⓑ1回もコンティニューしていない
> 第三話で以上のふたつの条件を満たせば、**ストーリーB**に移行する

ストーリーA

第四話 A 星空の誓い ～シャドウパルシオン登場～

●対戦前(vs シャドウパルシオン)
大神隊長「なんだって!? パルシオンが空港を襲ってる!?」
ゴローくん「あっ、ケイ姉ちゃん! あいつも悪者だったんだ! 僕もBITに入れてよ! あんなやつ強力光線銃でやっつけてやる!!」
ケイ「……ちがうわ、ゴローくん。あのパルシオンはニセ者よ。きっとすぐに本物のパルシオンが来てくれる。だから、早く避難しなさい」
ゴローくん「……う、うん、わかった。なんだかケイ姉ちゃんって……」

●対戦後(vs シャドウパルシオン)
シャドウパルシオン「愚か者め……! お前1人であのお方に勝てるとでも思っているのか……?」

☆

大神隊長「ここにいたかケイ……! 無事か?」
嶋隊員「ケガしているのか!」
ケイ「大丈夫です……心配かけてすみません」
ゴローくん「ケイ姉ちゃんの言った通り、ホンモノのパルシオンが来てくれたね!」
嶋隊員「パルシオンはなぜ俺たちに味方してくれるんだろう?」
ケイ「パルシオンはね、この星が好きなのよ、きっと……」
嶋隊員「おいおい、女の子はこれだからなあ」

第五話 A 消えゆく力 ～異次元生命体クヴァール登場～

●対戦前(vs クヴァール)
ケイ「ゴルディバス……奴を倒したその時、わたしは……」

☆

嶋隊員「砲撃するたびに、どんどん成長してますよ、あいつ!」
大神隊長「……うかつに手は出せんのか。ケイ、どうした? 顔色が悪いぞ」
ケイ「大丈夫です。やれます……」
嶋隊員「おい、どこへ行くんだ、ケイ!!」

●対戦後(vs クヴァール)
大神隊長「パルシオンは深手を負ったように見えたが……」
ゴローくん「ねえ嶋兄ちゃん、ケイお姉ちゃん見かけなかった?」
嶋隊員「さあ? そう言えば見ないな」
ゴルディバス『我は魔神大帝ゴルディバス!! 地球人どもに宣戦を布告する!』
大神隊長「なんだ!? どこからの通信だ!?」
ゴルディバス『お前たちに味方する愚か者、パルシオンの生命は尽きた! もはや地球を守る者など、どこにもいないぞ!!』

最終話 A 地球を守る者 ～魔神大帝ゴルディバス登場～

●対戦前(vs ゴルディバス)
ゴローくん「ケイ姉ちゃん、ここにいたんだ。僕、姉ちゃんに聞きたい事が……」
ケイ「ゴローくん……みんなは、大丈夫かな……」
ゴローくん「……ケガしてるの!? みんなのところへ帰ろうよ!」
ケイ「だめ、もう一度だけ戦わなきゃ……」
ゴローくん「姉ちゃんってやっぱり……、……パルシオンなの? あっ!!」
ケイ「……ゴローくん……ゴローくんは強い子よね、BITや地球の人たちもみんな……。本当はね、人類の力だけでこの美しい星は守られるべきなの……だから、私がこの星のためにパルシオンを使うのもこれが最後」
ゴローくん「まって! ケイ姉ちゃんっ!!」

エンディング A



パルシオン「この星の平和をおびやかしていた、ゴルディバスの脅威は去りました。平和になったこの星に、わたしはいるべきではありません。いつも助けてくれる者がいては、人類は努力をやめてしまいます」
嶋隊員「パルシオン……」
大神隊長「……残念だが、あなたの言うとおりかもしれない」
パルシオン「さようなら、地球の人々。わたしはあなた方を愛していました」



ゴローくん「待ってよ! ケイ姉ちゃあん!!」
嶋隊員「どうしたんだ、ゴローくん?」
ゴローくん「あれはケイ姉ちゃんなんだよっ!」
嶋隊員「えっ!?」
大神隊長「!! ……そうか、そうだったのか……!!」



ゴローくん「ケイ姉ちゃん、いかないで! 僕が、僕がみんなを守るからー!!」
大神隊長「ぼうず、泣くな。パルシオンの、いや、ケイの言葉を聞いただろう。ケイは人類を信頼して去っていったんだ。その期待に答えなきゃいかん」
ゴローくん「……いやだよ、ケイ姉ちゃん……」
大神隊長「ケイはきっと、我々のことを見ていてくれる……」

ストーリーB

第四話 B 過去からの声 ～戦術可変戦闘機ラファーガ登場～

●対戦前(vs ラファーガ)
ディアナ「あなたにこの星をあずけるわ……あなたの地球への愛にすべてを……」
トレムノン「帰れ、宇宙からの人……地球は我々のものだ……」
ケイ「……!! 今のは夢? ディアナと、……もう一人は誰?」

☆

嶋隊員「大変だ、ラファーガがコントロールできない！」
ゴローくん「どうしちゃったの、ねぇ!?」
大神隊長「あの機体は、脳波感知システムを採用した最新鋭機だ。複雑な制御システムにパイロットの精神力が耐えきれなくなったのか！」

●対戦後（vs ラファーガ）
嶋隊員「地球を守る為に作られたものを、まだ我々は使いこなせないのか」
ケイ「これは、……ちがう。何者かに操られていたんだわ」
トレムノン「帰れ、宇宙からの人」
ケイ「……また、あの声。うっ！」
ゴローくん「なんだかパルシオンの様子が変だよ」
ケイ「あなたは誰、私は地球を守りたいだけなのに！　……今のは、トレムノン……!?」

第五話 B　地球を汚すもの（前編）～特務機兵ディクセン登場～

●対戦前（vs ディクセン）
ゴローくん「今度はディクセンがあばれてるよ。いったい、どうしちゃったんだよ！」
嶋隊員「どうしてだ、地球を守るはずの防衛兵器が次々に制御できないなんて」

☆

ケイ「……トレムノン、はるか昔に滅びたかつての地球の支配者……」
大神隊長「やめろ、ディクセン！　パルシオンは地球の味方なんだぞ！」

●対戦後（vs ディクセン）
ケイ「なぜ……、本当にトレムノンなの？　失われた文明が、何かを今の地球に伝えようとしているの？」
嶋隊員「！！　……自分の星へ帰れ！！　この星を汚しているのはこの文明。邪魔をするな、宇宙からの人よ。この星はこれより浄化される……」
大神隊長「おい？　どうしたんだ、嶋！」
ケイ「嶋隊員！　あの影に操られているんだわ。なぜ、今になって現れたの？　地球はあなた達のものではないのに。……トレムノン、自らの知恵に溺れ、文明の暗闇に沈んだ愚かな人類。それなのに、今になって浄化だなんて、どういうことなの？」
嶋隊員「我々の魂は何度でも蘇る。この星を汚すものを排除するために」
ケイ「地球を浄化するために魂だけが蘇ったというの？　たしかに、人類はこの星を汚しているけど、あなた達に人類を攻撃する資格はないわ！　地球を汚し、滅び去ったあなた達に」

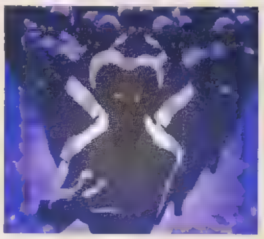
最終話 B　地球を汚すもの（後編）～魔神大帝ゴルディパス登場～

●対戦前（vs ゴルディバス）
ゴローくん「あれえ？　なんだろう？　なんか地球から生えてきたぞ……えっ!?　でけ～！！　大変だ！　みんなに知らせなきゃ！」

☆

ゴルディバス「邪魔するな、宇宙からの人よ。この星を汚す文明が現われた時、浄化を遂行するために我々はこの魔神大帝を作った。未来において我々と同じ過ちを誰かが繰り返さぬように……」
ケイ「そんな勝手なこと！　地球の意志であるはずがないわ！！」

エンディング B



ゴルディバス「あなたは知っているはずだ……この星の命を守る為に文明と言う寄生虫は滅びなければならないことを……。この星を守るのは人などでは無い。完成した意識、我々の……」
ケイ「人類は地球を滅ぼしたりしない。私は彼らを信じている……私の友人達はそれほど愚かではないはずだから」

☆

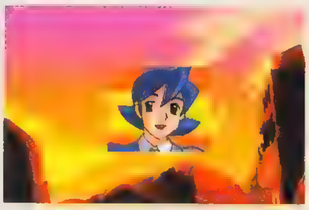
嶋隊員「う……ん、あれ？　大神隊長、ここは？」
大神隊長「正気に戻ったようだな、お前、しばらく別人格だったんだぞ」
嶋隊員「へぇっ？　別人格？？　よく、わからないんですが……」
大神隊長「まあいい、しかし後で精密検査を受けておくようにな。地球を守るものが、滅亡だの浄化だの叫びだしたら世も末だ」



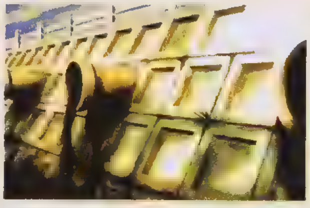
ディアナ「ありがとう、ケイ。人類はまた救われました。彼らの言う事が正しいとしても、我々は滅びるわけには行かない。人はきっと、地球と共存できるわ。私も、友人達を信じます……」

☆

嶋隊員「なあ、ゴローくん。俺が記憶を失ってたときってみんな、どうしてたんだい？　……よく覚えてないんだよ」
ゴローくん「だらしないなあ、危なかったんだよ！　でっかい魔神が現れたんだけどパルシオンがやっつけてくれたんだ」
嶋隊員「……うーん、だめだ、覚えてない……なんとなく、大勢の人の声が聞こえてたような気はするんだが」
大神隊長「大勢の声？　それはトレなんとかってやつらの声か？」
嶋隊員「やめてくださいよ、その話は。かっこ悪いじゃないですか」
ゴローくん「あっ、ケイ姉ちゃん！」
大神隊長「ケイ、今までどこいってたんだ！」
嶋隊員「大変だったんだぞ！」



ケイ「ご心配かけてすみませんでした。大神隊長！　ゴローくんも嶋隊員も無事だったのね！　ホントに良かった！」





ラファーガ編



ファイターモード、スピナーモード、ソルジャーモードの3タイプへの変形を、どのように闘いに活かすかがカギ。

ACT.1　ファーストコンタクト　The First Contact

●対戦前（vs クヴァール）
イボンヌ「エリア48に、所属不明機の侵入です！　ラファーガ隊はただちに迎撃に向かって下さい！」

☆

サイモン「ブルー・リーダーより各機！　フォーメーション18だ！　ついてこい！」
アムリッタ「うわぁ！　サイモン少佐！　こいつ見たことない相手ですよ！」
サイモン「あせるなアムリッタ、9時方向へ抜けろ！　そいつは俺が引き受ける！」

●対戦後（vs クヴァール）
サイモン「確かに連合軍のものとも思えん機体だが……!?　パイロット、生きているのか？」
イエール「……！！」
サイモン「お、女か……!?」
アムリッタ「少佐、どうしたんですか!?　サイモン少佐……！」

ACT.2　エネミー・フォース　Enemy Force

●対戦前（vs ディクセン）
イエール「……どうして私を助けてくれたんですか？」
サイモン「さあな？　ここは俺の部屋だから、気兼ねはいらんぞ。俺はサイモン・ハーバード。君は？」
イエール「……イエール、です……」

☆

アムリッタ「敵なんかかくまって、見つかったら軍法会議もんですよ、少佐」
サイモン「ペラペラしゃべるな、お前だって共犯なんだ」
アムリッタ「そんなあ！　あれは少佐がむりやり……」
サイモン「そろそろ出撃だ、行くぞアムリッタ。40カウントで終わらせるぞ！」





果たして、パルシオンの考えは正しかったのでしょうか？　この愚かな文明は滅びるべきだ……それが地球のためならば、なんて考えた事はありませんか？　それが正しい答えなのかもしれません。

パイロット：サイモン・ハーバード

Ⓐアーマーを破壊されていない
Ⓑ1回もダウンを奪われていない
Ⓒ制限時間以内に敵を倒す
Ⓓファイナルアタックで敵を倒す
ACT.2で以上の条件をすべて満たせば、**ストーリーBに移行する**

ストーリーA

●対戦後（vs ディクセン）
イエール「あ……」
サイモン「なんだ、逃げてなかったのか？」
イエール「……他に行く場所なんかありません……」
サイモン「君は人間に見えるな。物も食うし、睡眠も取る。だが君の乗ってきた機体は、地球のものじゃあない。そうだろ？」
イエール「……！」

ACT.3 A　リベンジャー　Revenger!

●対戦前（vs キカイオー）
イエール「あっ！　冷たい……」
サイモン「食べたことないのか？　それはアイスクリームって言うんだ。さ、次は映画でも見に行くか」
ジュンペイ「あーっ！！　お前はっ！！　よくもじっちゃんを殺しやがったなっ！！」
イエール「私、知りません……」
ジュンペイ「しらばっくれんなっ！！」
サイモン「おい、いい加減にしろ。デートの邪魔だ」
ジュンペイ「てめえ、その女をかばうっていうんだな!?　だったら……」

●対戦後（vs キカイオー）
サイモン「まったく、無茶をしやがる。とんでもない奴だ」
ジュンペイ「負けた……キカイオーがっ！！　うわあああっ！！　キカイオーっ！！」
サイモン「お前の祖父が殺されたという時刻、イエールは俺と戦っていた。お前の話は信じられんな。イエールに双子の姉妹でもいるなら別だが……」
イエール「……」

ACT.4 A　ナイトメア　Nightmare

●対戦前（vs パルシオン）
パルシオン「地球人よ……イエールに気をつけろ……」

☆

サイモン「どこだここは!?　なんだお前は!?」
パルシオン「地球人よ……イエールに気をつけろ……」
サイモン「なんだと!?」
パルシオン「そいつはゴルディバスの送り込んだ地球侵略の先兵なのだ……イエールに気をつけろ……」
サイモン「うるさい、黙れ！！」

●対戦後（vs パルシオン）
パルシオン「いいか、イエールに気を許すな……そいつはロボットだ……地球人に似せて造られた、ただの機械なのだ……」

☆

イエール「……モン？　サイモン!?　どうしたんですか？　うなされてました」
サイモン「！　……、……イエール、君はロボットなのか？」
イエール「……」
サイモン「……すまん、妙な夢を見ただけだ。忘れてくれ」
イエール「……ええ、その通りです……私、ロボットです」

ACT.5 A　ジャッジメント・デイ　The Judgment Day

●対戦前（vs 轟雷）
アムリッタ「……少佐、あの女どうするんですか？」

サイモン「どうもしないさ」
アムリッタ「百戦錬磨の少佐が、あんな女にひっかかるなんて……」
サイモン「警報!?　敵襲か!?　情報もれか!?　なんでこの基地の場所が……!」
アムリッタ「少佐、あれ見て!　あの女です!!　あの女が敵を誘導してるんだ!!」
イエール「……私はロボット。地球の軍隊の本拠地を知らせるのが私の役目。そのために、私は造られたの。……ごめんなさい、サイモン……」
サイモン「アムリッタ、スクランブルだ!　気をつけろ、敵は手強いぞ!」

●対戦後（vs [illegible]）
イエール「どうして私を破壊しないんですか？　あなたを裏切ったのに……」
アムリッタ「そうですよ少佐!　こいつのせいで司令部は壊滅だ!」
イエール「役目を終えたから、どのみち私は処分されます。だからあなたの手で……」
サイモン「お前のそういう態度には、もううんざりだ!　たまには笑ってみろ!」
イエール「……もうすぐゴルディバスが地球にやってきます。そうすれば全部おしまい。私たちはみんな無に還るの……」

ACT.6 A ファイナル・バトル　The Final Battle!

●対戦前（vs ゴルディバス）
アムリッタ「ゴルディバス到達まであと2分……。少佐、みんな逃げ出してますよ。軍規も何もあったもんじゃない」
サイモン「そのゴルディバスがいなくなれば、君は自由になれるのか？」
イエール「……ゴルディバスを倒すなんて!!　そんなことできるわけないわ……!!」
サイモン「できるさ、君が協力するならな。決めるのは君だ……。創造主に従いここで滅びるか、刃向かって自由を手にするか」

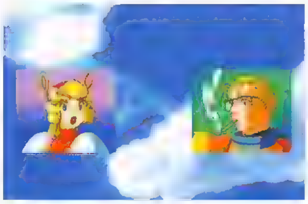
☆

アムリッタ「見えてきました!　……で、でかい!!　あいつが、ゴルディバス!?」
サイモン「泣いても笑ってもこれが最後なんだ、バチは当たらんだろう……。軍のためでも人類のためでもなく、一人の女のために戦ったってな」
イエール「……!」

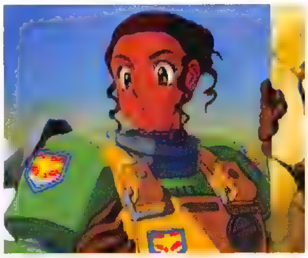
エンディング A



サイモン「……これで、君は自由になったわけだ」
イエール「自由……？」
サイモン「もう君に戦えと言う奴はいない。もう怖い目にあったり、自分をいつわる必要はないんだよ」
イエール「……」
サイモン「おいおい、悲しそうな顔するなよ」
イエール「……これから私、どうしたらいいの?」

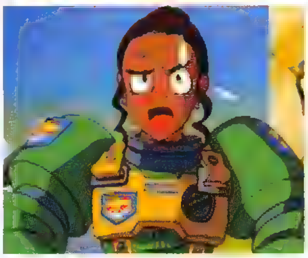


サイモン「時間はいくらでもある。それが見つかるまで俺のところに居ればいい。なんなら、ずっと居たっていい」
イエール「……私、知ってます。それってプロポーズって言うんでしょ……？」
サイモン「うっ、つまらないことばっかりおぼえやがって」
イエール「……私の本当の名はイエール05。この型の有機ロボットの5号機です」
サイモン「ほう。俺の友達にも5つ子の兄弟がいるよ」
イエール「まじめに聞いて下さい。造り物の私でも今まで通りにしてくれますか？」
サイモン「その答えは今日が何曜日かによるな」
イエール「今日は土曜日です。まじめに答えて」
サイモン「じゃあ答えはこうだ」
イエール「あっ……」



アムリッタ「サイモン少佐、どこです？　あっ」





アムリッタ「……もう、しょうがないな、あの人は……」

ストーリーB

ACT.2 B エネミー・フォース　Enemy Force.

●対戦後（vs ディクセン）
サイモン「まったく退屈だよ、出撃して帰還するだけの繰り返しなんて」
イエール「あの……」
サイモン「ん、どうした？」
イエール「私、邪魔じゃありませんか？」
サイモン「そんなことはない!　話し相手がいるのは退屈しないからな」
イエール「……そう……ですか……」

ACT.3 B ワーニング・メッセージ　Warning Message.

●対戦前（vs パルシオン）
アムリッタ「……議会が、少佐を疑っているようですよ……」
サイモン「イエールの事か？」
アムリッタ「ええ、ほかに何があるって言うんです!?」
サイモン「しっ!　声がでかい……」

☆

イボンヌ「非常事態!　郊外に所属不明の物体。対象は巨大生命体と判明!!」
サイモン「アムリッタ、どう思う!?」
アムリッタ「そりゃあ、関係あるでしょう」

●対戦後（vs パルシオン）
パルシオン「兵士よ、一つだけ忠告しておく。あれは破滅を呼ぶ道しるべだ。一刻も早く処分するのだ!」
サイモン「……、やだっ。絶対に、やだね!!」

☆

イエール「あっ、お帰りなさい」
サイモン「君は、破滅を呼ぶんだそうだ、まったく夢も希望もないねえ」
イエール「……本当だったらどうします？」
サイモン「そんなわけないじゃないか」
イエール「……私を守ってくださいますか？」
サイモン「もちろんさ。君がいれば退屈しないからね」

ACT.4 B イリーガル・アクション　Illegal Action.

●対戦前（vs ディアナ17）
アムリッタ「そろそろ教えて頂けませんか。なぜあの女をかばうのか」
サイモン「……昔見たふしぎ図鑑に載ってた天使にそっくりなんだよ」
アムリッタ「でも、ふしぎ図鑑って空想の……？」
サイモン「確かに空想だが、100%有り得ないわけじゃない」
アムリッタ「それだけの理由でこんな馬鹿なこと!?」
サイモン「俺の宝物なんだぜ、その図鑑。理由はそれだけで充分さ」
アムリッタ「……無茶な、どうかしてますよ!」

☆

サイモン「今度はなんだ!？」
イボンヌ「都心に現れた国籍不明のロボットが少佐をご指名だそうです!」
サイモン「俺を？　俺も有名になったもんだな」

●対戦後（vs ディアナ17）
レイカ「あの人型兵器を処分してください!」
サイモン「……人型兵器か、正義の味方ってのはリアリストが多いのかね」
レイカ「あなたは破滅を、死を、望んでいるのですか!?」
サイモン「退屈はしてるけど死にたくはない。それに、今は退屈じゃないな……正義の味方が訪ねて来てくれるしね」

☆

アムリッタ「少佐!　議会の決定によりイエールを連行します!!」
イエール「サイモン!」
サイモン「イエールっ!　アムリッタ!　きさまっ!!」
アムリッタ「少佐、わかってください。個人の勝手は認められないのです。……それに、今回の少佐の行動は動機が幼稚すぎます!」
サイモン「アムリッタ、分からないのか？　彼女は困っているんだぞ!」
アムリッタ「少佐、あなたには謹慎処分の命令が出ています」
サイモン「……図鑑の、ふしぎ図鑑の通りに物語は進んでるんだ!」
アムリッタ「……少佐は疲れているのです。ゆっくり休養をおとりください」

ACT.5 B リゾート・トゥ・アームズ　Resort to Arms.

●対戦前（vs ワイズダック）
サイモン「ラファーガを起動させる」
警備兵「……!　少佐っ!!　あなたには謹慎命令が出ているはず!」
サイモン「……チッ!」
警備兵「ぐわっ!」
サイモン「悪いな、天使がまってるんだ」

☆

アムリッタ「少佐!　落ち着いてください!　その行為は完全な軍規違反ですよ!」
サイモン「天使にあわせてくれよ」
イボンヌ「ワイズダックの配備完了しました!　随時ラファーガを攻撃できます!」
サイモン「実力行使か。面白い、退屈しなくていいや」

●対戦後（vs ワイズダック）
イボンヌ「実験体が行方不明!　ラボから単独で脱出したようです!」
アムリッタ「警備は何をしてるの!?　全然役に立ってないじゃないの!」
イボンヌ「あっ、滑走路に実験体が!　ラファーガと、……少佐と接触!!」
アムリッタ「少佐に、もう一度会うために？」
サイモン「イエール……」
アムリッタ「少佐!　イエールを返して頂きます!」
サイモン「まてっ、イエールは……俺に会いに来たんじゃなさそうだ」
イエール「…………」
サイモン「どうしたんだっ、答えろ、イエール!!」
イエール「……サイモン、残念ですが魔神大帝が私に気づいたようです。空を……」
サイモン「……空!?　あっ、この光景は……」

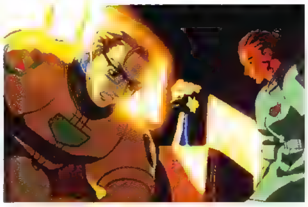
ACT.6 B スターティング・ポイント　Starting Point.

●対戦前（vs ゴルディバス）
ゴルディバス「イエール!　魔神大帝を完成させよ!!」
イエール「サイモン、さようなら。私は行かなければなりません。私は魔神大帝の体の一部、私もまた、ただの部品なのです」
サイモン「キミは、部品になるのを拒否して逃げ出してきたのか……？」
イエール「見つかればその星は破滅することになると分かっていながら……この星から、あなたの部屋から出ようとしませんでした。……なぜそうしたのか、その理由はわかりません……」
ゴルディバス「イエール!　魔神大帝を完成させよ!」
サイモン「イエール安心しろ!　なにもかも図鑑の通りになってる!　次は大魔王が倒されて、……そして最後は、きみの出番だ!」
イエール「ありがとう、サイモン。でも、私は魔神大帝の一部……二度と会う事もないでしょう。さようなら……」

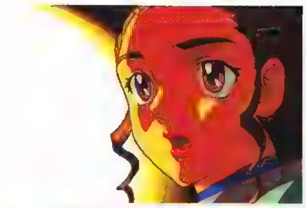
エンディング B



アムリッタ「各種鑑定すべてシロだそうです。やはり、正気だったんですね」
サイモン「残念だな、どこにも異常はないのか」



アムリッタ「……退屈しのぎにしては、わがままが過ぎましたよ」
サイモン「毎日部品のように生きてると、全てに実感が無くなっていく……そこへイエールが現れた、ついに虚と実の境が無くなったんだ」
アムリッタ「それで、あんな行動を……」
サイモン「しかし、面白かった。物語の主人公になったみたいだった」
アムリッタ「ふしぎ図鑑のですか？」
サイモン「ああ、天使に、大魔王に、何もかもが書いてある通りだった」
アムリッタ「で、結末もこんな感じ？　王子さまが隔離されておしまい？」
サイモン「……いや、本当は魔王が倒れた後にお姫様が立っているはずなんだが……」



アムリッタ「私じゃ、お姫様にはなれませんか?」



サイモン「……、うん。図鑑にきみは載ってなかった」
アムリッタ「……そうでしょうとも。お姫様はちゃんといましたよ。魔王の倒れたあとに……」



サイモン「……? イエールなのか?」
アムリッタ「さあ、現場にいたと言う事実しか確認は出来てませんから」
サイモン「…………」
アムリッタ「少佐、これは虚ですか? それとも、実なんでしょうか?」



サイモン「……どっちでもいいさ。きっと、今だけが本当の世界なんだ」

ツインザムV編



ラファーガとちがい、変形時にスペシャルゲージが必要。ゆえに、変形後の展開も考えて闘わなければならない。

パイロット:ユメノ大地/ユメノ空

ツインザム1を選択すると**ストーリーA**から、ツインザム2を選択すると**ストーリーB**からスタートする

ストーリーA

第1話 A 夢のヒーロー!

●対戦前(vs ラファーガ)
どうして子供はいつも、大人の言うことをきかなきゃいけないんだ……? あーあ、大人をやっつけられる力が俺たちにあればいいのにな……。

☆

サイモン「君たち! 早くそのロボットから降りなさい!」
ダイチ(大地)「い・や・だ!!」
ソラ(空)「警察だか軍隊だか知らないけど、子供だからってなめんじゃないわよ」
ダイチ(大地)「俺たち姉弟のツインザムV、倒せるもんなら倒してみろ!!」

●対戦後(vs ラファーガ)
ダイチ(大地)「……あれ? なんで俺ベッドの中にいるんだ……?」
ソラ(空)「大地! いつまで寝てんの! 学校に遅刻するわよ!」
ダイチ(大地)「姉ちゃん……もしかして、今の夢?」
ソラ(空)「寝ぼけてんじゃないわよ。とっとと起きる!」
ダイチ(大地)「ちぇー」

敵を倒した時点でツインザム2に変形していたら、**ストーリーB**の第2話へ移行する

第2話 A 宇宙人を倒せ!!

●対戦前(vs バルシオン)
ソラ「その夢なら、あたしも見たわよ」
ダイチ「へー、そりゃすげえや。また今夜も見れたらいいな……」

☆

バルシオン「地球の子供たちよ、そんな危ない玩具で遊んではいけない!」
ソラ「キャー、宇宙人よっ!!」
ダイチ「帰れ帰れ! 地球は俺たちのもんだ!!」

●対戦後(vs バルシオン)
ソラ「おはよー大地。もしかしてまた大地もあの夢見た?」
ダイチ「へー、姉ちゃんも? 正夢か何かかなー?」
ソラ「どアホウ、現実にロボットなんてあるわけないでしょーが」
ダイチ「夢のないヤツめ……」
ソラ「早くごはん食べないと遅刻よ」

ストーリーB

第1話 B 夢のヒーロー!

●対戦前(vs ラファーガ)
……まったく大地ったら、あたしの手を焼かせてばっかりなんだから。こんなとき、かあちゃんだったらどうしてたのかなあ……。

☆

サイモン「君たち! 早くそのロボットから降りなさい!」
ダイチ(大地)「い・や・だ!!」
ソラ(空)「警察だか軍隊だか知らないけど、子供だからってなめんじゃないわよ。あたしたち姉弟のツインザムV、倒せるもんなら倒してみな!!」

●対戦後(vs ラファーガ)
ソラ(空)「大地! いつまで寝てんの! 学校に遅刻するわよ!」
ダイチ(大地)「……あれ? なんで俺ベッドの中にいるんだ……? 姉ちゃん……もしかして、今の夢?」
ソラ(空)「寝ぼけてんじゃないわよ。とっとと起きる!」
ダイチ(大地)「ちぇー」

敵を倒した時点でツインザム1に変形していたら、**ストーリーA**の第2話へ移行する

第2話 B 夢のつづき

●対戦前(vs ワイズダック)
ダイチ「すげえ夢だったんだぜ~」
ソラ「馬鹿なこと言ってないで今日は宿題やんなさいよっ!」

☆

ゴンザレス「なにしてやがる。ここは子供の来るとこじゃねーぜ!」
ダイチ「おーっ! 今日はなんの夢だあ!?」
ソラ「なんとかしてよ、もうっ! これ、あんたの夢なんでしょー?? 私、こんな夢みないもーん」

●対戦後(vs ワイズダック)
ソラ「こらっ大地、起きろ!! 夢でまで困らせんじゃないわよ」
ダイチ「えー? あ、もしかして姉ちゃんも同じ夢みたんだ」
ソラ「変な夢見るんじゃないわよ。宿題はやったんでしょうね!?」
ダイチ「ちぇー、自分も見てんだからな。俺だけの責任じゃないよ」
ソラ「あんたの変な空想があたしにも移っちゃったのよっ、馬鹿!」
ダイチ「ちぇー……あっ、宿題忘れてた!」

ストーリーA・B共通

第3話 A B 冒険の世界へ!

●対戦前(vs ガムダ)
ダイチ「あれ? ツインザムに乗ってる……」
ソラ「あたしたち、また夢見てんのかしら……」
アレクシム「かかったなツインザムV! 魔神大帝にたてつく愚か者よ!」
ダイチ「なにー!?」
アレクシム「オマエたちはこの世界に囚われた! もはや逃げられぬぞ!」

●対戦後(vs ガムダ)
ダイチ「……いつもならこのへんで目がさめるんだけどなー」
ソラ「いたたっ!? ……ほっぺたつねってもダメだわ! あいつが言ってたみたいに、あたしたち夢からさめれないの!?」
ダイチ「姉ちゃん! あそこにまだいるよ!」
ジュンペイ「待てよ、魔神大帝と戦ってるなら俺は味方だぜ」

第4話 A B 異世界の勇者

●対戦前(vs クヴァール)
ソラ「やっぱり夢よ。こんな研究所やロボットなんかあるわけないわ!」
ダイチ「あ、変な世界地図……」
ジュンペイ「大地、空、うちの研究所はどうだ? 魔神大帝と戦う人類の砦さ!」
ダイチ「うひゃー! すっげぇー! かっこいいぜ!」
ソラ「きゃ! なんなの!?」
ジュンペイ「来やがったな! 片方は俺がやる! もう片方はまかせたぜ!」
ダイチ「よーし!」
ソラ「大地! 待ちなさい……!!」

●対戦後(vs クヴァール)
ジュンペイ「見ろよ、これが宇宙からやってきた魔神大帝の軍団……俺たちの敵だ! やつらの目的は、宇宙の全生命の抹殺なんだ!」
ソラ「そんなのどうでもいいわよ! 夢からさめる方法を探さないと」
ダイチ「姉ちゃん!」

敵を倒した時点でツインザム1に変形していたら**ストーリーA**へ、ツインザム2に変形していたら**ストーリーB**へ移行する

ストーリーA

第5話 A 魔神大帝の脅威

●対戦前(vs 轟雷)
ソラ「夢の登場人物がどうなったってあたしの知った事じゃないわよ!」
ダイチ「姉ちゃん……」
ソラ「夢の中で死んだりしたら、ショックで本当に死ぬかもしれないわ! 大地が戦うのは勝手だけど、あたしを巻き込まないでよ!」
ダイチ「自分勝手なのはそっちだろ! コンチクショー!」
ジュンペイ「おい、ケンカは後にしな! またやつらが来やがったぜ!」

●対戦後(vs 轟雷)
ダイチ「姉ちゃんは、ここが夢の中だって信じてる。もう戦わないって……」
ジュンペイ「お前らの来た世界から見れば、本当に俺たちは夢なのかもな……。俺たちは明日、魔神大帝に決戦をいどむ。大地はどうする?」
ダイチ「うまく言えないけどさ、戦わないのはひきょうな気がする……。ツインザムにはこの世界を救う力があるんだ。一人でも俺、やるよ……! もしこれが夢でも、やっぱりこう決めたと思う」

最終話 A さめない夢

●対戦前(vs ゴルディバス)
ダイチ「すっげー変なところだなあ……ん? 姉ちゃん……?」
ソラ「生まれたときから姉弟だもん、バカでも見捨てられないわよ」
ダイチ「へへ……」

☆

ゴルディバス「たとえ異世界の迷い子であろうと全ての命は我がものとなるさだめ……」
ダイチ「おまえの魔力なんて、俺たちには効かないぜ!」
ゴルディバス「たわけ! 魔力なしでも、お前たちごとき敵ではないわ!!」

エンディング A

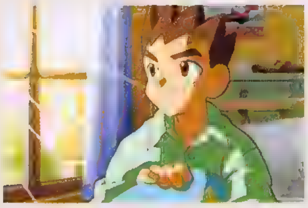
ジュンペイ「大地! お前はやったんだぜ! お前の世界に戻っても忘れるなよ! たとえ夢でも、忘れるな! 絶対に!」



ダイチ「…………朝……」



ソラ「大地! いいかげんに起きなさい!」
ダイチ「あっ、姉ちゃん。すごい夢だったね」
ソラ「はあ? 寝ぼけんじゃないわよ。あんたの夢なんかあたしが知るわけないでしょーが」
ダイチ「ええっ……!?」
ソラ「ちゃんと起こしたからね。さっさと降りてごはん食べなさいよ」
ダイチ「あ、うん……」



ダイチ「……どこから夢だったんだろ? 『たとえ夢でも、忘れるな』か……。忘れるもんか、絶対に」

ストーリーB

第5話 B もしかして……

●対戦前(vs 轟雷)
ソラ「……。……また変な夢。ねえ大地、この夢ってあんたの夢? それとも私の夢?」
ダイチ「何だよ、姉ちゃん」
ソラ「私の夢ならさあ、好きにやってもいいんだよね……。私の夢なら、やりたい事があるの。ここで、大あばれするのよ。大あばれしてたらきっと……、来てくれるかもって、思うんだ」
ダイチ「なにが来るんだよ、姉ちゃん。全然わかんないよ」
ジュンペイ「おい、お喋りはそこまでだ。またやつらが来やがったぜ!」
●対戦後(vs 轟雷)
ジュンペイ「助かったぜ、おまえ達は最強の戦士だ」
ソラ「そうよ、だからあなたは必要ないわ」
ダイチ「ね、ねーちゃんっ!?」
ソラ「ありがとう、素敵な事に気づかせてくれて……」
ジュンペイ「なんだよっ、どうしよって……あっ!」
ソラ「さよなら、あなたは……くまちゃんの、ぬいぐるみよっ!」
ジュンペイ「わああっ!」
ダイチ「あっ! くまちゃん」
ソラ「ほらっ、やっぱりね」
ダイチ「えーっ、どうなってんのー?」

最終話 B 夢であえたら

●対戦前(vs ゴルディバス)
ダイチ「どういう事だよ、ねえちゃん」
ソラ「だから言ったでしょ? これは私の夢なのよっ」

☆

ゴルディバス「たとえ異世界の迷い子であろうと、全ての命は我が物となるさだめ……」
ソラ「なに言ってるのよ、あんたもどうせ私の夢の一部なのっ! 早く大あばれして、かあちゃんを呼び出してよっ」
ダイチ「えっ!? かあちゃん? かあちゃんがいるの!?」
ゴルディバス「ふふふ、よかろう。夢の中で葬り去ってくれようぞ」
ソラ「望むところよっ! かあちゃんにしかってもらうんだから!」

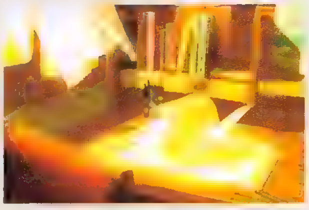
エンディング B



かあちゃん「……ら、……そら、……空! 空っ! なにやってんだい!! またケンカして大地を泣かせたね!」



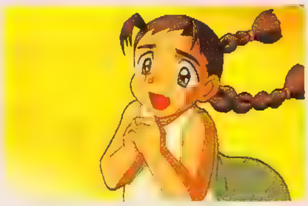
ダイチ「うわ～ん、姉ちゃんがベランダから飛べって言うんだ～」
ソラ「……大地? どこなの?」



かあちゃん「空っ! 宿題はすませたのかい? 空っ! 早く朝ご飯たべちゃいなっ!」
ソラ「……かあちゃん?」



ソラ「か、かあちゃんだ! かあちゃんっ!」
かあちゃん「空、よくがんばったね。これからも大地のことよろしく頼むよ……」



ソラ「うん、私がんばってるよ……また、叱ってほしかったんだ」



ダイチ「ねえちゃん、ねえちゃんっ!」
ソラ「う……ん? 大地なの??」
ダイチ「大丈夫かい? なんかうなされてたけど」

ボロン編



パイロット:ボリン

動作が大きく、コミカルな技が多い。なかでも、ファイナルアタックの「わくわくボロン劇場」は必見だ。

Love 1 魔法少女襲来!!

●対戦前(vs キカイオー)
ここより入る者、すべての希望を捨てよ。

☆

ボリン「やっほー、ジュンペイくん! ウワキしてなかった?」
ジュンペイ「はあ? ……誰だお前? 年上の相手を気安く呼ぶな」
ボリン「ボリンのことわすれちゃったの? じゃあ、思いださせてあげる! ボロン! やっちゃえー!」
ジュンペイ「なにい!?」
●対戦後(vs キカイオー)
ジュンペイ「うおおおお!! キカイオーが!! キカイオーが負けたっっ!!」
ボリン「愛の力はムテキなのよ! おとなしくかんねんしなさい!!」
サオリ「……ジュンペイくん、その子だれ?」
ボリン「ふぃあんせのボリンだよ」
ジュンペイ「誰がフィアンセだっ!? 家まで勝手についてきて……!」
ボリン「もう、てれちゃってえ」
ジュンペイ「照れてねえ!!」
サオリ「……ジュンペイくんのロリコンーっ」
ジュンペイ「わー! サオリ、待ってくれーっ!!」



ソラ「……!! あっ、大地!!! おまえっ、ベランダジャンプのことかあちゃんにチクりやがったなっ!」
ダイチ「ななな、なんだよう、夢見たのか?」
ソラ「……夢? あ、夢か……」
ダイチ「しっかりしろよ、まったく」



ソラ「……あのさあ、大地、強く想えば、夢ってかなうんだよ。私ね、かあちゃんに逢ったんだ」
ダイチ「え? かあちゃんに?」
ソラ「でね、……叱られちゃった」
ダイチ「……ちぇ、ねえちゃんだけずるいや」

Love 2 愛の金字塔

●対戦前(vs バルシオン)
ボリン「ジュンペイくんは、やっかいごとをひきよせる『とくいてん』なの。だから魔法の国からきたのよ。ボリンがまもってあげるね!」
ジュンペイ「つーか、お前がすでに厄介だ。サオリは会ってもくれないし……」
ケイ「こんにちは、宇宙人です。はるばる愛を伝道に来ました」
ジュンペイ「はあ!?」
ケイ「あなた、愛に飢えていますね? いいわ! 思春期の青い情欲、私に思う存分ぶつけていらっしゃい!」
ジュンペイ「うわっ!! いきなり何なんだ!?」
ボリン「そこまでよ、この痴女!! 地球外生命体のくせにずうずうしい! おもて(宇宙)へ出なさい!!」
●対戦後(vs バルシオン)
ボリン「年増の熟れた肉体でまどわそうったってそうはいかないわ! どう? やわらかいでしょ……?」
ジュンペイ「おおっ!?」
ケイ「それなら私だって……ほら。どうかしら? さあ、さあ!」
ジュンペイ「あ、ちょっと、おい……!」
サオリ「……………………」
ジュンペイ「はっ!! サオリ!? いつの間に!?」
サオリ「3人プレイだなんて……! ジュンペイくんの色情狂っ!!」
ジュンペイ「待ってくれよおーっ!!」

Love 3 侵略者を撃て!

●対戦前(vs クヴァール)
ボリン「ケイおねえちゃん、あたしピーマンきらい～」
ケイ「好き嫌いしちゃだめよ。ジュンペイ君、おかわりは?」
ジュンペイ「お前ら、俺の家にいつくなっ!」
イエール「あのー、魔神大帝の手先ですけど……地球侵略に来ました」
ジュンペイ「まにあってます」
イエール「そんなこと言わないで! この洗剤とチケットもつけますから」
ジュンペイ「いいから帰れよ!!」
イエール「いま侵略されれば、もれなくこの幸運のペンダントがついて……」
ボリン「ジュンペイくんをたぶらかす悪女! ゆるせないわ! やっちゃえボロン」
●対戦後(vs クヴァール)
ボリン「これにこりてひとの男に手をだそうなんて考えないことね!」
イエール「あの、でもわたし困るんです。侵略できないと叱られるんです!」
ジュンペイ「へえー、そうなんだ……」
イエール「大帝はとても残忍なお方なんです……。この前も、一軒も侵略できなかった部下がおやつ抜きに……!!」
サオリ「……ジュンペイくん、また女の人が増えてるわね……」
ジュンペイ「さ、サオリ!? ちがうんだ、これにはわけが……!!」
サオリ「ジュンペイくんの好色一代男ーッ」
ジュンペイ「待ってくれ、サオリーっ!!」
ボリン「……やーねえ、女のヒステリーって」

ファイナルアタックで敵を倒せば、下にある選択肢が出現。そこで②を選択すれば、**ストーリーB**に移行する

<選択>
①またサオリを怒らせちまった……もう許さん! ボリン出て行けーっ!
②ボリンのせいでサオリとの仲が……けど、相手は子供……ガマンガマン……

ストーリーA

Love 4 A さらば、ポリン

●対戦前(vs ツインザムV)
ジュンペイ「あのー、イエールさん？　そんなにくっつかれると……」
イエール「ジュンペイさんの背中って、あたたかい……」
ポリン「なにベタベタしてんのよ、このゼンマイ女！　ジュンペイくんもデレデレして！　あたしたちの愛はうそだったの!?」
ジュンペイ「最初っからそんなものはねえ！！」
ポリン「ひどいっ！！　ポリンはいらない子なんだー！！」
ケイ「あっ、ポリンちゃん？　お夕飯までには帰ってくるのよ！」
☆
ポリン「わーん！！　ジュンペイくんの……バカバカバカバカーーーーっ！！」
ソラ(空)「きゃっ!?　なによー体!?」
●対戦後(vs ツインザムV)
ジュンペイ「どうも、うちのポリンが迷惑をおかけしちゃって……」
ポリン「ポリンわるくないもん……」
ジュンペイ「こら、ちゃんとあやまれ！」
ソラ(空)「いいえ、いいんですよ」
ダイチ(大地)「ちゃんとしつけとけよな……」
ソラ(空)「……大地！(バキッ！)」
ジュンペイ「さあ帰るぞ、ポリン……ったく、心配したんだからな」
ポリン「……！　うん！」
ジュンペイ「チッ……」

Love 5 A 地球が静止する日

●対戦前(vs ディアナ17)
レイカ「こんにちわー。正義の味方でーす」
ジュンペイ「うちは学級新聞しかとってないよ……。……って、レイカさん!?」
レイカ「ジュンペイ君、地球のためよ！　その子には死んでもらうわ！」
ジュンペイ「なに言ってるんだ!?」
ポリン「ジュンペイくん、さがってて！　いくわよ、ボロン！！」
ジュンペイ「ポリン、やめろ！！」
●対戦後(vs ディアナ17)
レイカ「おしまいだ……なにもかも！！」
ジュンペイ「さっきからなに言ってんだよ……？」
ケイ「あれは!?」
イエール「魔神大帝様！！」
ゴルディバス「よくやった、わが娘ポリンよ。キカイオーを破壊し、轟ジュンペイまでも骨抜きにするとは」
ジュンペイ「な、なにいーっ!?　本当なのかポリン！！」
ポリン「……あ……！　う……」
ゴルディバス「地球の皆様。単刀直入に言うが、我に支配されろ。命令だ！」

A Love Forever たったひとつの冴えたやりかた

●対戦前(vs ゴルディバス)
サオリ「ジュンペイくん、ムチャよ！！」
ゴルディバス「うはは！　修理もすんでいないキカイオーなど赤子も同然！！」
ジュンペイ「……だが手はあるぜ！！　キカイオー最後の必殺技がな！！」
ケイ「まさか、ジュンペイ君……！」
レイカ「自爆する気!?」
イエール「ジュンペイさん！！」
ポリン「パパ、ごめんなさい……」
ゴルディバス「どうした、ポリン？」
ポリン「ポリンはやっぱり、ジュンペイくんのことがすきなの」
ジュンペイ「ポリン!?」

エンディング A

ポリン「ジュンペイくん、ポリンはパパをつれて魔法の国に帰ります。ここにいたら、ジュンペイくんのめいわくになるから……」
ジュンペイ「ポリン……！」
ポリン「ジュンペイくん、さよなら……」
ジュンペイ「ポリンーっ！！」



ジュンペイ「ポリン……急にいなくなることねーじゃねーかバッキャロー……！」
ポリン「ただいまー」
ジュンペイ「ただいまって……ポリン!?」
ポリン「ごめんねー。やっぱり帰れなかったー」
ゴルディバス「いやあ、もうし訳ない。娘ともどもしばらくお世話になります」
ポリン「ジュンペイくん、さびしかったでしょ？　かくさなくっていいのよ」



ジュンペイ「ばっ、バッキャロー、そんなわけねえだろ！」
レイカ「なんにせよ、めでたしめでたしね」
ケイ「はーい、みなさん、お夕食ですよー」
イエール「あたたかい……」
ジュンペイ「お前らもいいかげんにかえれよっ！」

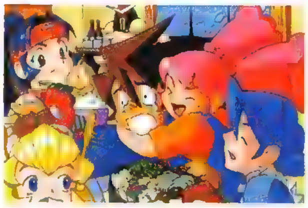


サオリ「ジュンペイくん……！　大人気ね……！！」
ジュンペイ「はわあ！！　サオリ……！！」





サオリ「ジュンペイくんの、女殺油地獄ーっっ！！」
ジュンペイ「待ってくれサオリ！　サオリーっ！！」
ポリン「ジュンペイくん、だーいすき！！」



ポリン「ジュンペイくん、だーいすき！！」

ストーリーB

Love 4 B 宇宙の戦士

●対戦前(vs ディクセン)
ジュンペイ「あのー、イエールさん？　そんなにくっつかれると……」
イエール「ジュンペイさんの背中って、あたたかい……」
ポリン「なにベタベタしてんのよ、このゼンマイ女！」
☆
ジュンペイ「なんだいきなりっ!?」
ハルマ「死ねっ！　轟ジュンペイ！！」
ジュンペイ「わーやめろっ！　ギャグじゃなかったら死んでるぞ」
ポリン「ジュンペイくんをいじめるSM女！ゆるさないわ！　いでよボロン」
ケイ「ポリンちゃん！　食べ終わったらちゃんと歯をみがきなさい……！」
●対戦後(vs ディクセン)
ハルマ「……だめ！　やっぱり撃てないっ！！」
ジュンペイ「はあ？」
ケイ「あの子も、愛に飢えているのね……」
ポリン「むむ……あなどれないヤツだわ……！」
☆
ジュンペイ「なんだったんだ、一体……？　まあ一応礼は言っとくぜ、ポリン」
ポリン「わーい！」
ケイ「そう！　すべては愛なのよ！！」
ジュンペイ「いちいちくっつくな！」
サオリ「ジュンペイくん……心配してかけつけたのに……！！」
ジュンペイ「わーっサオリ！　ちがうんだ！！これにはわけがっ……！！」

Love 5 B 消えたポリン

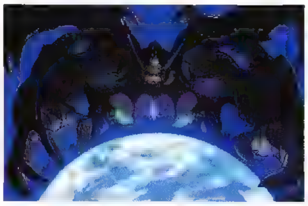
●対戦前(vs ラファーガ)
サオリ「ジュンペイくん、あたしたち最近ちゃんと話もしてないわね……」
ジュンペイ「悪い、サオリ。最近ジャマが入ってばっかりだ」
ポリン「じゃまって？」
ジュンペイ「お前のことだっ！！　ついてくるなって言ったろ！！　いいかげんに帰れよ！」
ポリン「……ひ、ひどいっ！！　ジュンペイくんのバカーッ！！」
☆
ポリン「……ぐすっ……ズンペーくんなんて……うわーん！」
アムリッタ「未確認機発見！　敵か!?」
●対戦後(vs ラファーガ)
ポリン「ただいまー！」
ジュンペイ「ポリン！　帰っちまったかと思ったぜ！」
ポリン「えへへ、ジュンペイくん、しんぱいしてくれたんだ」
ジュンペイ「ち、違う！　お前が魔法で他人に迷惑かけてないかと思ってさ……」
ポリン「だいじょうぶ、いのちまではとらなかったわ」
ジュンペイ「……やっぱり帰れ！　今すぐ帰れ！」
ポリン「てれちゃってえ」
ジュンペイ「照れてねえ！　まったく、親の顔が見たいぜ」
☆
アムリッタ「……私はやられ損!?」

Love Forever B 愛は勝つ！

●対戦前(vs ゴルディバス)
ジュンペイ「なんだなんだ!?　どこだ、ここは!?」
ポリン「魔法の国よ。『親の顔が見たい』って言ったじゃなーい。ポリンのママに会ってくれるんでしょ？」
ジュンペイ「な、なにい〜っ!?」
☆
ゴルディバス「娘がご迷惑をおかけしています。なにしろ女手ひとつで育てたもので」
ジュンペイ「あ……あう……、あの、ポリンちゃんのお母様で!?」
ポリン「ママ、ポリンはジュンペイくんのおよめさんになります！」
ゴルディバス「ポリン！！　……なんてことを！！　あなたをそんな娘に育てたおぼえはありません！！」
ポリン「ママのわからずやー！！」

エンディング B

イエール「あら、お帰りなさい」
ケイ「ポリンちゃんのお母さんのお墓参りに行って来たんですって？」
ジュンペイ「うーん、まあ結果的にはそんな感じというか」
ポリン「もう邪魔者はいなくなったわ！　ふたりで愛をかたりあいましょ！！」
ジュンペイ「だからジャマなのはお前だって」
イエール「あたたかい……」
サオリ「ジュンペイくんっ！！　これはどういうことっ!?」
ジュンペイ「待て！　ちがうんだサオリ……！！」

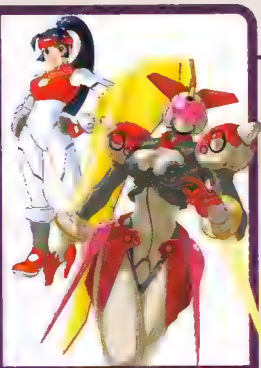


ゴルディバス「ポリン！　出ていらっしゃい！！ママは許しませんよ！！」
ジュンペイ「わっ！！　生きてたっ!?」
ポリン「ママのわからずやーっ！！　やっちゃえボロンーっ！！」



サオリ「キャー！！」
ジュンペイ「やめろ！！　街を破壊するなっー！！」
ケイ「美しい親子愛だわ！！」
ジュンペイ「うわーっ……！！」
ポリン母娘のケンカにまきこまれ、地球は1週間で滅びたという……。

ディアナ17編



空中から2回連続で攻撃することが可能。動作もすばやく、空中にいれば、かなり有利に闘いを進められる。

パイロット：天宮レイカ

第1話
選ばれし者

●対戦前（vs ディクセン）
ナカト「くそっ、一体どうなってるんだ!?　戦闘空域に民間機!?」
レイカ「見つけたわよディクセン！！」
ナカト「誰だ!?」
レイカ「人呼んで美と正義の使者！　ディアナ17！！」
●対戦後（vs ディクセン）
レイカ「ナカト少尉、うわさ通りの腕ね。あなたには資格があるわ」
ナカト「なにっ……!?」
レイカ「ナカト少尉、あなたの道はふたつ！　今日のことを忘れ、現実から目をそむけ、軍人として生きるか……私とともに、ゴルディバスから地球を守るか！！」

第2話
地上最強のロボット

●対戦前（vs キカイオー）
レイカ「現れたわね、キカイオー！」
ジュンペイ「誰だっ!?」
レイカ「人呼んで美と正義の使者！　ディアナ17！」
ジュンペイ「お前だな、あちこちでロボットにケンカふっかけてる奴は？　キカイオーは世界最強だ！　勝負なら受けて立つぜ！」
●対戦後（vs キカイオー）
ジュンペイ「……ま、負けた……キカイオーが！！　うおおおおっ！！！」
レイカ「轟ジュンペイ！　私と共に来て、その力を地球のために役立てなさい！　キカイオーには、もっとふさわしい戦いが、ふさわしい敵があるわ！」
ジュンペイ「敵……？　誰のことだ？」
レイカ「魔神大帝ゴルディバス！　地球を滅ぼそうとする者よ！！」

Ⓐ1回もダウンを奪われていない
Ⓑ敵を倒した時点でアイテムストックの合計がふたつ以下になっている
　第2話で以上のふたつの条件を満たせば、下にある選択肢が出現。そこで②を選択すれば、**ストーリーB**に移行する

<選択>
①轟ジュンペイ！　私と一緒に来るのよ！
②戦いまではまだ間がある。時がくれば迎えにくるわ

ストーリーA

第3話 A
魔神大帝の野望

●対戦前（vs ゴルディバス）
ナカト「どうだった、レイカさん？」
レイカ「万事オッケーよ。ほら、こちらが新しい仲間の轟ジュンペイ君！」
ジュンペイ「おい待て！　俺はまだ仲間になるとは言ってねえぞ！」
レイカ「まあまあ、そう言わないでよ」
ジュンペイ「あんたはなぜ仲間を集めてるんだ？　まずそれを聞かせろ！」
レイカ「……そう、あれは去年の冬。私は……。……1年前の冬、私はヤツと戦った……」
●対戦後（vs ゴルディバス）
レイカ「駄目だ！　全然効いていない……！！」
ゴルディバス「地球破壊爆弾は設置完了だ。希望が打ち砕かれる瞬間とは甘美なものよ。爆弾の作動まで地球時間で一年間……絶望のうちに生きるがよい！」

☆

ジュンペイ「ヘン！　爆弾なんか、俺とキカイオーで止めてやるぜ！」
レイカ「……地球破壊爆弾は全部で4ヵ所に設置されているわ。1個でも壊せば、残りの爆弾が作動してしまう……だから4つの爆弾を同時に攻撃する必要があるの」

第4話 A
目覚めよツインザムV

●対戦前（vs ツインザムV）
ソラ（空）「おらおらーっ！」
ダイチ（大地）「みーんなぶっこわれちゃえー！」
レイカ「情けないわね、簡単に洗脳されるなんて」
ソラ（空）「誰っ!?」
レイカ「人呼んで美と正義の使者！　ディアナ17！！　私の治療は手荒いよ！」
●対戦後（vs ツインザムV）
ソラ（空）「あたた、頭が……。大地、だいじょぶ？」
ダイチ（大地）「あれ？　姉ちゃん、おれたちいつツインザムVに乗ったっけ？」
レイカ「どうやら正気にかえったようね」
ソラ（空）「……あなたが止めてくれたんですか？　どうもありがとうございます」
レイカ「なあに、礼なら体で払ってもらうよ」
ダイチ（大地）「?????」
ジュンペイ「メンバーはそろったな！　行こうぜ、地球破壊爆弾をぶっこわしに！」

第5話 A
地球爆発1秒前

●対戦前（vs 轟雷）
ナカト「爆弾破壊、いよいよ明日ですねレイカさん」
レイカ「……私たちの愛と正義で、地球を守りぬいてみせる！」

☆

レイカ「そのロボットが地球破壊爆弾よ。みんな位置についたわね？」
ナカト「こちらディクセン、準備完了」
ジュンペイ「キカイオー、OKだ！」
ソラ「こちらはツインザムV」
ダイチ「いつでもいいよ！」
レイカ「じゃあ行くわよ、攻撃開始！！」
●対戦後（vs 轟雷）
ソラ「……こちらはツインザムV」
ダイチ「爆弾ロボをやっつけたよ！！」
ジュンペイ「キカイオーもバッチリだ！」
ナカト「レイカさん！　成功しましたね。これで地球は……」
レイカ「！！」
ゴルディバス「お前たちが爆弾に手を焼く間、我は充分に力をたくわえたぞ。希望の後にこそ絶望はより大きくなる……さあ、我に恐怖するがよい！」

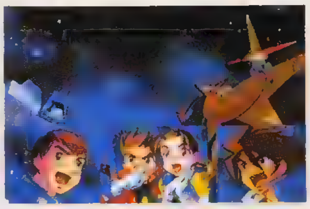
最終話 A
凱歌よ銀河にひびけ！

●対戦前（vs ゴルディバス）
ゴルディバス「馬鹿め！　下等な炭素生命体ごときが我を倒そうというのか？」
レイカ「銀河中の命の苦痛と憎しみと絶望…それがお前さ、ゴルディバス！　憎しみではお前は倒せない。一年前、私はそれを知ったわ……。美と正義の使者ディアナ17が、今こそ愛のために、お前を倒す！！　ナカト、ジュンペイ、大地、空……みんな、ありがとう！」

エンディング A



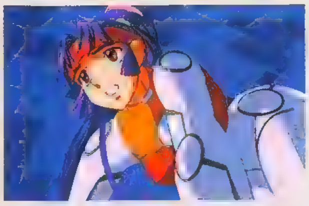
ナカト「……帰ってくると思うか？」
ジュンペイ「なに弱気になってんだ。レイカさんがやられるようなタマか」
ナカト「ああ……」
ジュンペイ「……」
ダイチ「……でも、おそいね」
ソラ「あんたは黙ってなさい！」
ジュンペイ「お前ら、疲れたろ？　先に戻っていいぜ」
ソラ「ジュンペイさんとナカトさんは待つんでしょ？」
ナカト「ああ……」
ソラ「じゃあ、あたしたちも待ちます」
ジュンペイ「わかった。無理はすんなよ」
ナカト「……もう日が暮れるな」
ジュンペイ「ああ……。なあ、レイカさんって、何者だったんだろうな……」
ナカト「そうだな……僕たちはレイカさんの事、結局なにも知らないんだ……」
ジュンペイ「……このままさよならなんてないぜ……」
ナカト「ああ……」
ソラ「……」
ジュンペイ「……」



ダイチ「あっ！！」
ナカト「！！」



ナカト「レイカさん！！」
ジュンペイ「レイカさん！！」



レイカ「……ただいま！」



ストーリーB

第3話 B
学園のピンチ！　乙女よ立ち上がれ

●対戦前（vs ポロン）
マキ「レイカ、おっはよ～！　ねっ、見た見た？　今朝のTV??　謎の美少女戦士ロボット、ステキよね～」
レイカ「えっ、あ、あれ？」
マキ「なんだ、見てないのニュース？」
シズカ（静）「なんですの？　ここでもロボットの話ですの？」
マキ「あっ、天王院先輩！　見ましたか？　あのロボット!?　……あっ、先輩に似てるかも、すごく気高いところとか……」
シズカ（静）「あら、いやですわマキさんったら、本当の事を」
マキ「あれっ？」
シズカ（静）「どうしました？」
レイカ「あっ！」
シズカ（静）「きゃあああああっ！」
マキ「なによ、あれ!?」
シズカ（静）「……うーん（バタッ！）」
マキ「ああっ！　天王院先輩、倒れちゃった…どうしよう？　レイカ……あれっ？　レイカもいない。あ～んどうなってんのよぉ」

☆

ポリン「邪魔しないでよ、ここって遊んでいい場所なんでしょ？」
●対戦後（vs ポロン）
ポリン「いや～ん、いぢわる～ポリン帰る～」
レイカ「いったい誰が、こんなに小さい子供をそそのかしたって言うの？」
???「レイカよ、いや、美と正義の使者とやら！」
レイカ「なにっ!?　意識に直接語りかけてるのね」
???「すべての希望を捨てよ。そして、すべての抵抗を止めるのだ。さもなくば……」
レイカ「さもなくば、なんなの？　……まさかっ！」
???「貴様の級友マキの命は無い！」
レイカ「マキ！！　なんて卑怯な！」
マキ「ふえーん！　だーれーかー、たすけてー！」

第4話 B
今あかされる！　乙女の過去

●対戦前（vs ゴルディバス）
レイカ「まっててマキ。すぐに助け出すわ！」
???「もはや貴様に勝ち目はない。すべての希望を捨てよ！」
レイカ「またあの声！　卑怯もの、マキは関係ないわ！」
???「美しいぞ、その友を思う気持ち。その気高き魂の崩れる瞬間が愛しい。すべては魔神大帝さまの為に」
レイカ「……魔神大帝！！」
あれは去年の冬、私は魔神大帝ゴルディバスと戦った。
●対戦後（vs ゴルディバス）
レイカ「駄目だ全然効いていない……！！」
ゴルディバス「地球破壊爆弾は設置完了だ。希望が打ち砕かれる瞬間とは甘美なものよ。爆弾の作動まで地球時間で一年間……絶望のうちに生きるがよい！」

☆

……マキをさらったのはゴルディバス軍団だったのね！

☆

レイカ「……マキ、今すぐ助けるからね！」
シズカ「ひどい目にあいましたわ。私ともあろうものが気を失うなど。あら、レイカさん？　あんなに急いでどうしたのかしら……」
レイカ「貴様の野望は私と、そしてディアナ17が必ず、打ち砕く。……決して許さない！」
シズカ「……レイカさん、真剣ですわね。ちょっと素敵ですわ……」

☆

レイカ「魔神大帝、絶対に許さない！　私は、人呼んで美と正義の使者ディアナ17！」
シズカ「あのロボット！？　レイカさん！？　え

〜っ、どうなってますの〜？」
レイカ「あ、先輩。まずい、見られちゃった」

第5話 B 天に届け！ 乙女の決意

●対戦前（vs クヴァール）
マキ「キャー！　もうっ、なんなのよー！」
レイカ（ごめん、マキ。必ず助け出すからね、必ず！）

☆

ナカト「レイカさん！　一人で大丈夫ですか？」
レイカ「ありがとう！　でも大丈夫。マキは私の親友、私が助け出すわ」
ナカト「了解！　気をつけて」
レイカ「ありがとう！」
イエール「これ以上抵抗するならば、この娘の命はないぞ！」
マキ「や〜ん、死にたくなあい！」
ディアナ「お嬢さん、私を信じて！　必ず助けます！」
イエール「ふふっ、おとなしくしていればあと一年は生き長らえたものを」
レイカ「そんな脅しは通用しない！　……私は、人呼んで、美と正義の使者ディアナ17！！」
イエール「面白い……この娘の前に貴様の正義とやらを破壊するのもよい余興だな」
レイカ「行くわよっ！」

エンディング B

マキ「ひ〜ん、恐かったよ〜」
ディアナ「さあ、早くお帰りなさい。ご家族が待っています」
マキ「……あ、ありがとう。美少女戦士ロボットさん」
レイカ「恐い想いさせてごめんね、マキ。でも……、私は立ち止まるわけにはいかないの。美と正義が私のすべてである限り！」



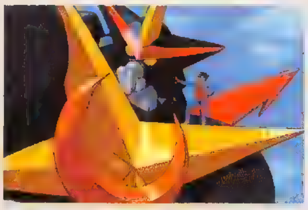
マキ「昨日は、びっくりしちゃった〜。何が何だか、あ、そうだ、天王院先輩は大丈夫でしたか？」
シズカ「私はもちろん大丈夫よ。マキさんの方こそ大変でしたわね」
マキ「でもよかった〜、みんな無事で。ね、レイカ？」



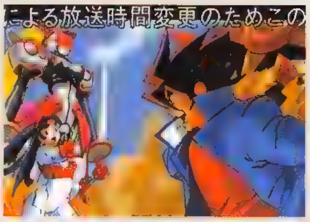
レイカ「う、うん。ごめんね心配かけちゃって。私を探しに出て危ないめにあったって聞いて……」
マキ「いいのよう、助かったんだしぃ。なにもレイカが泣く事ないわよ〜」
シズカ「あのレイカさん……、実は……」
レイカ「マキも、先輩も、皆さんも、無事でよかった……、グスン」
シズカ「レイカさん……、そ、そうですわね」



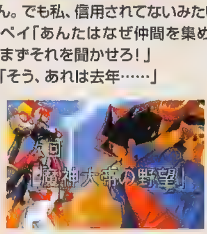
レイカ「グスン、ありがとう天王院先輩」
生徒「よかったわよ、ね〜。美しいっ、なんだか泣けるわ〜」
シズカ「……、（なんか事情があるんですわね。分かりました、私だけの胸に秘めておきますわ、あの事は）」
レイカ「グスン、よかった」



次回放送



魔神大帝との決戦に向けて仲間になったジュンペイくん。でも私、信用されてないみたいなの。
ジュンペイ「あんたはなぜ仲間を集めてるんだ？　まずそれを聞かせろ！」
レイカ「そう、あれは去年……」



次回「魔神大帝の野望」ご期待ください！

隠しキャラクター
（DC版のみストーリーモードあり）

轟雷編



遠近ともに闘えるバランスのよさは、キカイオーをしのぐ。また、ヒーローモードでは完全無敵となる。

パイロット：シャドーレッド

第一話 戦いの覚悟

●対戦前（vs ディクセン）
シャドーレッド「なんと稚拙な。この軍備で我らを止めようとは……」
アレクシム「フン！　忌々しい地球人どもめ！　今ここで一掃してくれようか！」
シャドーレッド「ゴルディバス閣下の地球侵攻作戦がもうすぐ実行に移される。そのための偵察任務がある事を忘れるな」
ナカト「お前達！　そこでなにをしている！　ここは立入り禁止区域のはずだぞ！」
アレクシム「チッ！　偵察任務とはいえ帰艦できなければ意味はない！　血祭りに上げてやる！」
シャドーレッド「待て。貴様の戦闘は目立ちすぎる……。この俺の戦いを良く見ておけ」
●対戦後（vs ディクセン）
ナカト「ううっ……なんて奴だ。ほ、本当に同じ人間なのか……？」
シャドーレッド「……未熟な腕だ。機体が泣くぞ。少年よ。今のうちに戦いから足を洗え。戦いには、お前の思っている以上に厳然たる覚悟が必要となるのだ……」

☆

アレクシム「さっきのパイロットを見逃しただと？　……なぜ殺さなかった？」
シャドーレッド「……。……木っ端1人見逃したところで我らの勝利は揺らぐまい……」

第二話 作戦始動

●対戦前（vs ラファーガ）
アレクシム「ついに地球侵攻作戦が発動されたか！」
シャドーレッド「まずは連合の補給拠点である港をたたく（……奴はそこにいるはずだ……）」
アレクシム「……どうした？　お前ほどの男が、怖じ気づいたか？」
シャドーレッド「いや……なんでもない。……戦いは久しきを貴ばずだ。一気にいくぞ！」
アレクシム「ぬるま湯に浸りきった地球人に本当の恐怖を味あわせてやる！」

☆

シャドーレッド「よし、アレクシム隊は敵前線対空砲、戦車隊を陽動！　我々はその隙をつき一気に、本拠点に突き進む！」
アレクシム「私の分の獲物は残しておけよ！」
シャドーレッド「貴様がくる頃には全てが終わっている……」

☆

サイモン「来たぞ！　2時の方向、10、20いや、もっとだ！　おいおい……とんでもない奴がおいでなすったぜ……。本部！　奴だ！　ディクセンを落とした……赤い死神だ！！」
イボンヌ「！！　サイモン少佐！　ノーザンライツが出るまで少しでも時間を稼いでください！」
サイモン「わかってるよ！　くそっ、ここで食い止めるぞ！」
●対戦後（vs ラファーガ）
サイモン「う、動きが見えない……は、速すぎる……！」
シャドーレッド「……フン……（……奴を見つけることはできなかったか……）。アレクシム！　こちらはあらかた片づけた！　帰艦するぞっ！」

☆

ジュンペイ「サイモンさんっ!?」
巽博士「サイモン君！　ひどい傷だ！　すぐに手当てを！！」
サイモン「ジュンペイくん……、巽博士……。ほんぶ、本部基地はどうなった？」
ジュンペイ「……ほとんど全滅だよ。」
巽博士「さぁサイモンくん。とにかく君を医療処置のできる場所まで運ばなければ！」
ジュンペイ「くそう、ゴルディバス軍め！　……絶対に許さないぞ……！」

第三話 テクノドームの攻防

●対戦前（vs キカイオー）
ビレット将校「あの男、赤い死神シャドーレッドがやっかいだな」
巽博士「はい。しかし我々にはまだキカイオーがあります！　若いジュンペイ君を戦場に送り込むのは心苦しい事ですが……」
ビレット将校「……やむをえん……か……」

☆

ジュンペイ「きたな！　ゴルディバス軍め！　おまえらの野望はこのキカイオーが打ち砕く！！」
アレクシム「なにを小賢しい！　貴様ごときに関わっている暇はないのだ！」
ジュンペイ「巽テクノドームには手を出させないぞっ！」
シャドーレッド（……巽テクノドーム……奴はここにいるはずっ！　今度は逃がしはしないっ！！）
アレクシム「シャドーレッド!?　どうする気だっ!?　我らの目的はノーザンライツ！　巽テクノドームとキカイオーは放っておけ！　ゴルディバス様の命令を無視するのかっ!?」
シャドーレッド「かまわんっ！」
●対戦後（vs キカイオー）
シャドーレッド「退くのだ！　キカイオー！！　私の狙いは巽テクノドーム！　お前には用は無いっ！」
ジュンペイ「!?　……その声は……!?　父さん？　父さんなのかっ!?　……な、なぜ……!?　なぜっ！　なぜだっ！　なんで父さんがゴルディバス軍に！」
シャドーレッド「ジュ、ジュンペイ……」
巽博士「ジュンペイ君！　大丈夫か!?　はやくノーザンライツへ！！」
ジュンペイ「で、でもあれは、シャドーレッドは父さんなんだ！」
巽博士「なにを馬鹿なことを言ってるんだ！　はやく離脱しないと殺されるぞ！」
シャドーレッド「！！　巽博士！！　逃がすかっ！！」
巽博士「さぁっ！　はやくっ！！」
ジュンペイ「父さん！！　とうさぁーん！！」

☆

シャドーレッド「クッ……！　肝心な奴を逃がしてしまうとは……！」
アレクシム「どういうことだ!?　ゴルディバス様の命令に背くとは？」
シャドーレッド「……（……ゴルディバス……奴の次は貴様だ……）」
アレクシム「シャドーレッド？（……まさか……この男……）」

第四話 刺客

●対戦前（vs クヴァール）
アレクシム「どうやらシャドーレッドはあの轟マモルに間違いない」
？？？「な、なんだって！　やはり……。轟マモル……。生きていたのか……。し、しかし、どうして奴がゴルディバス軍に!?」
アレクシム「復讐を果たすため……と、いったところか……。恐らくはゴルディバス様へ近づくために潜り込んだのであろうが……。お前に頼んだ轟夫婦暗殺は失敗に終わっていたというわけだ」
？？？「わ、私はどうしたらいい!?　復讐というならば奴の妻の命を奪ったのはこの私だ！　真っ先に私の命を狙いにくるだろう！」
アレクシム「まぁ、そう慌てるな。奴はもう袋の鼠同然なのだ。私に先に気づかれたのが奴の運のつきよ……」
？？？「そ、そうか……。それはそうと、私の約束の地位は大丈夫なんだろうな!?」
アレクシム「フン。心配はいらん。私の言う通りに動いていればな……。例の工作は成功したのか？」
？？？「だ、大丈夫だ！　本部のドック管理は私に一任されている。この工作で本部の戦闘能力は完全に失われたはず……！！」

☆

アレクシム「お前も知っていよう。例のヤツが仕上がってきたそうだ」
シャドーレッド「……あのアンドロイドか……」
アレクシム「本日、最終試行訓練の後、実戦に投入せよとのご命令だ」
イエール「……よろしくお願いします。イエールと申します」
シャドーレッド「……わかった。10分後に試験飛行ドームに来い」
イエール「……了解しました」
アレクシム「（訓練中は、奴も気を抜くはず。その隙を突くのだ。イエールよ）」
●対戦後（vs クヴァール）
シャドーレッド「こ、これはっ!?　こいつの思考プログラムは訓練用ではないっ！　明らかな殺意……（……なぜだ……？）……フン……とうとう気づかれたか……。ならば次は……こちらから仕掛けさせてもらうぞ……」

☆

アレクシム「くそ！　逃がしたか！　……まぁいい。今度は奴のほうから俺の前に現れるだろう。その時は、俺自らの手で地獄に葬ってやるわ」

第五話 真相

●対戦前（vs ガムダ）
？？？「シャドーレッドを逃がした!?　ど、どうするんだ！」
アレクシム「そう、あせるな。奴はいつでもやれる」
？？？「い、いつでもって、奴は私の命も狙っているんだ！　どうしてくれるんだ！　私をちゃんと守れるのか!?」
アレクシム「守る？　なぜお前を守らねばならんのだ？」
？？？「……！！　ううっ、裏切ったな！！」

アレクシム「裏切る？　フン、対等の立場で取り引きできるとでも思っていたのか？　薄汚い地球人の考えなどおよぶところではないのだ！」
？？？「くくっ……！！」
アレクシム「所詮、お前は使い捨ての駒にすぎんのだよ……。……巽博士！」
巽博士「！！」

☆

イボンヌ「前方20km、防衛ラインを突破！　敵です！！　信じられないスピード……！」
ジュンペイ「シャドーレッドは？　轟雷はいるのか？」
イボンヌ「いえ！　轟雷の影はレーダー上では捉えていません！」
ジュンペイ「……そうか…よし！ 俺に任せろ！！」
ビレット将校「だめだ！　ジュンペイ君！　君の傷はまだ癒えていない！」
ジュンペイ「だって俺がでなきゃ……！！」
ビレット将校「陸軍88小隊ワイズダック！　出られるか？」
ゴンザレス「おうっ！　いつでも準備は……む、むむっ!?　くっ！　なんだ！　ワイズダックが動かんぞ！！　駆動系！　油圧！！　電気系統までいかれちまった！」
ビレット将校「なにをやっとるんだ！！　整備班はどうした！」
イボンヌ「！！　モニターを見てください！」
アレクシム「フハハハハッ！　頼みの陸戦部隊も屑鉄同然か！　すべては、この私の作戦通り！ 愚劣な地球人ども！ 震えるがいいっ！！」
シャドーレッド「待てっ！！」
アレクシム「……きたか、シャドーレッド！」
シャドーレッド「妻の命を奪った巽博士……それを教唆したゴルディバス！　今こそ復讐の時は来た！　覚悟してもらう！」
アレクシム「フハハハハ！　貴様如き蝿一匹がゴルディバス様を倒すだと？　フハハハハッ！！　片腹痛いわっ！！」
シャドーレッド「巽博士はどうしたっ!?」
アレクシム「フン！　使い切ったゴミには用はない！　お前の代わりに始末しておいてやったよ……フハハハハッ！！」
シャドーレッド「ムウゥ……！」
アレクシム「科学者としてのお前達夫婦は我々には邪魔な存在だった。お前達の開発する戦闘用ロボは唯一我々の脅威となっていたのだ！　巽を利用し、お前達を暗殺させたはずだったが……おめおめとお前だけが生き残っていたとはな。フッフッフッ……妻にすまないとは思わないのかね……フハハハハッ！！」
シャドーレッド「き、貴様ァ！！」
アレクシム「シャドーレッド！！　いや……轟マモルよ！！　我々ゴルディバス軍に敗北はない……。この地球はゴルディバス様の支配下におかれるのだっ！！」
シャドーレッド「……貴様達の非道……断じて許すことはできんっ！！」

●対戦後（vs ガムダ）

ジュンペイ「父さん!?　父さんなんだろっ！」
シャドーレッド「……ジュンペイ……」

最終話
最後の決戦

●対戦前（vs ゴルディバス）

ジュンペイ「父さんは、母さんの復讐のために！」
シャドーレッド「……そうだ……」
ジュンペイ「母さんが死んだのは事故なんかじゃなかったんだね」
シャドーレッド「ああ……。私は、巽博士を……ゴルディバス軍を憎んだ……奴等すべてに復讐をすると誓ったのだ……。私は素性を隠し、奴等の内部に潜入し、機会を待った」
ジュンペイ「……父さん……これからは……これからは僕らと一緒に戦おう！」
シャドーレッド「……ジュンペイ……私は、復讐のためとはいえ一度はゴルディバス軍に落ちた身。今さら連合に戻ることはできない」
ジュンペイ「父さん？」
シャドーレッド「……ジュンペイよ。私は行く」
ジュンペイ「父さん！　1人じゃ無理だ！　地球連合と力を合わせて……！！」
シャドーレッド「ジュンペイ……。さらばだ」

☆

シャドーレッド「ゴルディバスよ。私のすべてをかけてお前を倒そう。戦いには、厳然たる覚悟が必要……。これは私自身への言葉だったようだ。いくぞ！　ゴルディバス！！」

エンディング

結局、あれから父さんは帰ってこなかった。最後に別れてから1週間後の夜に、ゴルディバス軍の撤退が始まり2週間後の朝には、地球上から奴等はいなくなっていた。今、連合軍のみんなは、破壊された街や施設の復旧に大忙しだ。元気に働くみんなを見ていると、この戦いで失ったものは多いが、やがては時間がすべてを解決してくれるのだと思うことができる。父さん。僕には、父さんのたどった復讐への道が正しいとは思えないよ。でも、父さん。どんなことがあろうと、あなたはやっぱり僕の父さんであり僕はあなたの息子であることに誇りを感じる。最後に言葉を交わした時、そう思ったよ。
サオリ「ジュンペー！　なにやってんのよー！　さぼってないで手伝いなさいよ！」
サオリには巽博士の事は話していない。でも気丈にがんばっている。さぁ仕事に戻ろう！
ジュンペイ「うるせーな！　今いくよ！！」



隠しキャラクター（ヒーローチャレンジモードでのみ使用可能）

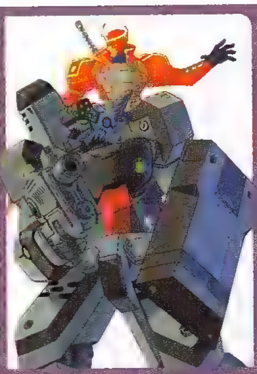
ダークパルシオン



色がちがうことをのぞけばパルシオンと同性能。そのため、闘いかたもパルシオンとまったく同じで問題ない。

パイロット：悪の心に目覚めたカイ

ディクセン・エクスペリメント



攻撃力や技の性能が、ディクセンをやや上まわる。また、パイロットがシャドーレッドなのでボイスも変化。

パイロット：シャドーレッド

ワイズダック・オルソロッソ



ターンダッシュが追加された以外はワイズダックと変わらない。機体についているツノは隊長機の証。

パイロット：シャドーレッド

CPU専用キャラクター

ガムダ



攻撃力と防御力の高さが魅力。攻撃のリーチも長いが、じつはガードが行なえないという、致命的な欠点がある。

パイロット：アレクシム

クヴァール



ガードができない点はガムダ同様。しかし、避け攻撃のリーチが長いため、これだけでも十分に闘うことが可能。

パイロット：イエール

ゴルディバス



攻撃力の高さもさることながら、スキのない技と強力な飛び道具が、その強さに拍車をかけている。

パイロット：——

DC版のみ登場&使用可能

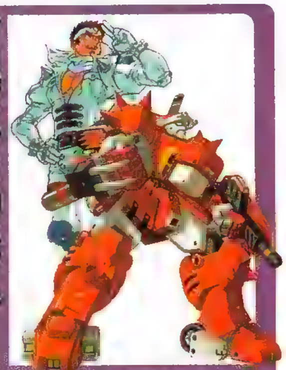
アムリッタ専用ラファーガ



アムリッタ用のカラーリングがほどこされたラファーガ。性能はノーマルのラファーガと同等。

パイロット：アムリッタ

ブロディアⅡカスタム



「サイバーボッツ」で登場したロボットのカスタム機。ガードされてもスキがまったくない突進技が強力だ。

パイロット：ジン・サオトメ

スタッフロール

ハデなオープニングとは対照的に、静かに淡々とスタッフロールが流れる。それに合わせて、各ステージの背景が1枚ずつ表示されていく。



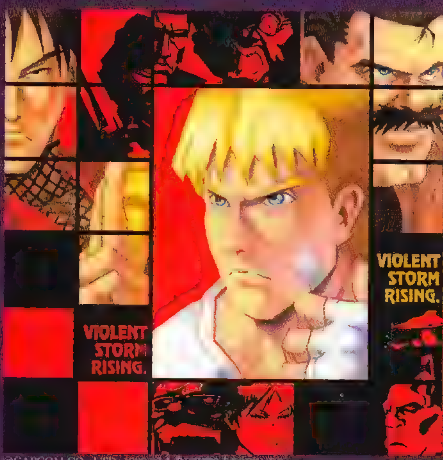


ファイナルファイト リベンジ

発売日●'99年9月
基　板●ST-V

STORY

悪の組織・マッドギアの首領ベルガーを倒し、ジェシカを奪還したコーディーたち3人。しかし、ジェシカがまたも行方不明に。さらに、崩壊したマッドギア残党の内部抗争が勃発。ジェシカの捜索や街の支配などの思惑を胸に、10人の戦士たちが再度メトロシティで闘いはじめた！



'89年に大ヒットした、カプコンの格闘アクション「ファイナルファイト」の設定を用いた3D対戦格闘ゲーム。カプコンUSAが開発を担当し、サターンの業務用互換基板であるST-Vで発売された。ポリゴンによるキャラクターの独特な動きや、海外ゲーム特有の大げさな演出が、マニアのあいだで話題となる。

GAME SYSTEM

●操作方法

8方向レバー＋6ボタンを使ってキャラクターを操作する。ボタンは、Ⓟ(パンチ)とⓀ(キック)が弱と強の2種類ずつ、さらにアイテムの拾得や特殊な移動に使うⓈ(スペシャル)ボタン、そして挑発ボタンがある。

●サイドステップ

Ⓢか⬆＋Ⓢで画面の奥側へ、⬇＋Ⓢで画面の手前側へ、それぞれキャラクターが移動する。これを利用すれば、相手の攻撃を回避することも可能だ。



▲サイドステップは、武器やアイテムを拾うための位置調整に使うのがメイン。

●スーパーゲージとスーパームーブ

画面下部にあるスーパーゲージは、技を出すごとに蓄積していき、満タンになると強力な攻撃・スーパームーブが使える。ゲージは最大3つまでストック可能。

●武器とアイテム

各ステージには武器やアイテムが落ちている。それらを拾うには、近づいて緑の矢印が表示されたときにⓈを押せばいい。

アイテムを拾うとその場で体力が回復し(回復量はアイテムにより異なる)、武器を拾うと一部の技が武器攻撃に変化する。武器は最高3つまで所持でき、弱Ⓟ＋弱Ⓚ同時押しで持ちかえ、強Ⓟ＋強Ⓚ同時押しで相手に投げつけ手放す。

なお、エルガド、ソドム、エディ.E、ロレントは、それぞれ最初から特定の武器を持った状態で闘うことになる。



▲武器は合計20種類以上もある。弾を3発同時に撃つSHOTGUNが実用的。

●武器の使用回数の制限

武器には「近接攻撃系」と「飛び道具系」の2種類が存在し、それぞれ使用回数に制限がある。近接攻撃系の武器は、攻撃が敵に当たった回数が一定数に達すると消失。飛び道具系は、武器ごとに設定された残り弾数がゼロになると、攻撃できなくなる(武器はなくならない)。ただし、武器を一度手放してからまた拾うと、使用回数は初期状態にもどる。

●対CPU戦

対CPU戦は、以下のように分岐もなくシンプルに展開する。

■対CPU戦の流れ(同キャラ対戦：なし)

vs 1～6人目
↓
vs 7人目(ベルガー)
↓
エンディング

CONSUMER VERSION

サターン版『ファイナルファイト リベンジ』

■5,800円(4メガ拡張RAM同梱版：7,800円)
■2000年3月30日発売

4メガ拡張RAMカートリッジ専用ソフト。対戦専用モードが追加された点以外は、アーケード版を忠実に移植。「最後のサターン用ソフト」と呼ばれ、マニアがこぞって買い求めた。



▲もとがサターン互換基板のST-Vなので、移植はカンペキだ。

SECRET FEATURE

●スーパームーブ後の演出が変化

各キャラクターが特定のスーパームーブで相手をKOすると、技をキメたあとに特別な演出が入る(勝利ポーズが変化するキャラクターもいる)。演出が変わるスーパームーブは以下のとおり。

キャラクター	スーパームーブ
コーディー	パンチアウト
ガイ	スーパー忍(Shinobi)
ハガー	ギャンブルスラム(ルーレットを「S」か「★」で止めた場合のみ)
ポイズン	ポイズンキス
エルガド	デススコーピオン
アンドレ	ジャイアントグラブ
ダムド	エマージェンシーホイッスル
ソドム	テンチュウサツ
エディ.E	パトロールクラッシュ
ロレント	ヘルスナイパー



▲テンチュウサツでKOすると、地面に「凶」などの文字やソドムの自画像が。



▲まるで映画の一場面のような(？)、ヘルスナイパーの衝撃的KOシーン。そのほかパンチアウト、ギャンブルスラムなども必見だ。

Column 『ファイナルファイト』との関係は？

このゲームは、設定上では『ファイナルファイト』の後日談的な位置づけになっている。『ファイナルファイト』は、'89年にCP-システムで発売された格闘アクション。犯罪都市・メトロシティの市長となった元プロレスラーのハガーが、暴力集団マッドギアに制裁を加えたところ、報復として娘のジェシカをさらわれてしまう。ジェシカ救出のため、彼女の恋人であるコーディー、その修行仲間のガイ、そしてハガーの3人が立ち上がる――という物語だ。迫力の演出や多彩なアクションは、当時大人気を集め、以後の同ジャンルの作品に大きな影響を与えた。

『ファイナルファイト』と『ファイナルファイト リベンジ』とでは、ゲームのジャンルが異なるためか、システム面では一部の武器やアイテムくらいしか共通点がない。また、ポイズンがコーディーに恋していたり、エルガドが"双尾蠍拳(そうびさそりけん)"なる拳法の使い手だったりと、『ファイナルファイト リベンジ』ではじめて明らかになった設定が多く、シリーズのファンはかなり驚かされることだろう。

ちなみに、『ファイナルファイト』は'89年のAMショーに出展されたとき、『ストリートファイター'89』というタイトルだった。しかし、その前身たる『ストⅠ』のような1対1の闘いではなかったため、発売時に現在のタイトルに変更。のちに『ストⅠ』の正統な続編である『ストⅡ』が作られた……というエピソードがある。あれから10年の時を経て、『ファイナルファイト』は本作でついに対戦格闘となったのだ。



▲カプコン格闘アクションの傑作『ファイナルファイト』。迫力満点の演出が特徴。

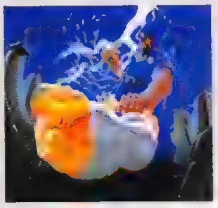
コーディー



弱と強で高さが変わるソバットコンボ、対空攻撃に最適なサマーソルトキック などを備え、攻めても守っても強い。

エンディング

コーディー「Jessicaはどこだ!?」
Metro Cityの広大な地下墓地。Codyは Jessicaを捜し求めた。その時、背後からフラッシュライトが彼を照らす。



エディ.E「Metro police警官だ！　暴行殺害の現行犯で逮捕するッ!」
コーディー「Jessica……」
囚われの彼女に出会うのはいつの日か……護送車が揺れる中、街のヒーローはやるせなく肩を落とすのであった。

ガイ



持ち前のすばやさを活かした必殺技のほか、飛び道具の手裏剣も使用でき、距離を問わず攻めることが可能だ。

エンディング

Belgerとの決戦に勝利を収めたGuy。しかし彼の体にはZombie Belgerのかけらが……。



ガイ「拙者の命、ここで果てる事、まだ許されぬ」
彼は故郷へと戻り、再び修行を重ねる事を決意する。これからがBelgerとの本当の戦い……。

ハガー



スクリューパイルドライバーが強力。ギャンブルスラムのルーレットは、右上の「Sp」で止めると威力が最大に。

エンディング

ついにBelgerは倒れ去った。熱狂するMetro City市民がHaggarを迎える。あと数分でスピーチが始まるはずだ。



ハガー「こちらHaggar。悪いがこれからスピーチなんだ。後からかけ直してくれないか」
ロレント「残念だがスピーチはお預けだ。なぜなら我が輩がこの街に宣戦布告するからだッ」
ハガー「Rolento!!　貴様ァァァァァ!!」
Metro City。暴力と死が支配する街。かつても、そしてこれからも……。

ポイズン



必殺技は3種類しかないが、どれも有用。とくに相手が持つ武器を奪うウィップは、キマれば簡単に形勢を逆転できる。

エンディング

Belgerを倒し、その罪を恋人になすりつけた恐ろしき女。しかしなぜか心には引っかかる何かが……。
エディ.E「口ほどにもない腰抜け野郎だな」
Edi.Eの嘲笑も彼女の耳には入らない。
……数日後、獄中のCodyを訪れる。



ポイズン「あたし、あんたのこんな姿なんて見たくなかった。惨めにも程があるわね」
コーディー「Jessica……」
Codyの呟きにも決して動じない……はずだった。しかし目の裏にこみ上げてくるものを感じたその時、彼女は彼へのまだ熱い想いと自分の愚かさに気づくのである。

エルガド



必殺技やスーパームーブは、いずれも性能が一長一短で使いづらい。上級者向けのテクニカルなキャラクターだ。

エンディング

ロレント「任務遂行ご苦労。これでこの街もやっと我が輩のものに……」
Belgerを始末した右腕El Gadoの活躍に感無量なRolento。その肩に手をまわそうとしたその時……El Gadoの腕がRolentoの首にさっと巻き付く。



エルガド「ついにやってきた、この瞬間が！俺を信じていた事、それが貴様の敗因になるとはな。貴様のために俺の家族、部隊が犠牲になった事、知らないとは言わせない。同じ痛み、思い知るがいい!」
黒く光るナイフに怒りと殺意を込めて、とどめの一刺しを彼は引く。

アンドレ



必殺技の性能が高く、動きの鈍重さも十分カバー可能。また、ダッシュは走る距離こそ短いが、攻撃判定を持つ。

エンディング

伝説の悪党Belgerを倒し、己の強さに確信を持ったAndore。この自己満足は彼に無謀な野望を抱かせる事に……。ブラウン管いっぱいに彼は吠える。



アンドレ「オレがBelgerを倒した。オレは街で最強、最高の男、誰もオレに背く事なんてできない!!　おいっっ、Haggar,市長のままでいたかったらこのオレと勝負しろ!!」
彼の叫びは無情にもHaggarに届く事はない。そしてもちろん市民の誰一人にも……。

ダムド



スーパームーブのハイパーダムドは、押すボタンにより3種類の効果がある。強Ⓟならば攻撃力が約4倍にアップ。

エンディング

ここは南国、トロピカルアイランド。
ダムド「ああー、戦いとはもうオサラバ。オレ様は愛に人生を賭けるぜっ!」
青い空、広い海、そして人生の快楽を求めてはるばるここまでやって来た勝利者Damnd。



ダムド「ねえねえ、ちょっとお茶しない?　オレ様と熱く愛を語ろうぜ」
そんなセリフで女をゲットできた時代はもう古い。
女「何言ってんの?　このタコ」
一蹴されるだけの哀れな奴。彼には新たな修行が必要なようである。

ソドム



「ストZERO」シリーズでおなじみの必殺技やスーパームーブがそろっており、経験者なら違和感なく使えるはず。

エンディング

心地よい風の吹く中、碁を打つSodom。
ソドム「"奢れる者久しからず、猛き者も遂には亡びぬ。"とはまさにこの事よ」
しかし何かが満たされぬ。



召使い「如何なされました?」
ソドム「フム、今からセッシャは旅に出る」
行き先はもちろん東洋の島国、ジャパン。そこには彼が求めているもの一禅の心一が彼を待っている事であろう……。

エディ・E



飛び道具の「44ショット」と「対空44ショット」は、持っている武器に関係なく銃を撃つ。強だと弾を2連続で発射。

エンディング

世間を騒がしていた"Belger事件"も遂に解決。そしてヒーロー扱いのEdi.E。誰一人彼の過去を知るものはいない。それもそのはず、彼の悪事を少しでも知ろう者は既に始末済みである。



エディ.E「これより本官がこの街のボスに就任する。市長だぁ？　署長だぁ？　それがどうした！」

過去の悪事で貯えた札束に埋もれ、その傍には美人秘書と豪勢な料理。すっかりご機嫌な彼。しかし絶頂とはさほど長続きするものではない。夢から覚めるまであと何秒？？？

ロレント



トリッキーな動きからくり出す技は、相手に対処されにくい。とくに空中を自在に飛んで攻める手段が豊富だ。

エンディング

ロレント「愚か者めが、よく見ておくがよい。我が輩に歯向かう者は皆こういう結末を迎えるのだ！！」

Belgerの残骸を踏みつけながら彼は言う。



ロレント「我が輩は天下無敵。我が輩こそ正義。今ここに軍事国家の始まりを迎える！！進め、己の野望に向かって。我が輩を止める事は誰にもできん」

そうだ、彼を止める事のできる者はこの世にして一人もいない。我々は世界が彼の膝元にひれ伏すのを待つしかないのか……。

CPU専用キャラクター

ベルガー



手足が伸びるため、離れた場所からでも攻撃可能。また、飛び道具は一撃で相手を気絶させる驚異的な性能を持つ。

スタッフロール

各キャラクターのエンディングのあと、1コインでクリアした場合のみスタッフロールが表示される。その内容は、画面の右側ではスタッフ名が流れ、左側ではゾンビ姿のベルガーがゾンビにふさわしい踊りを一心不乱に披露するというもの。なお、スタッフ名のなかには、海外のスタッフにまじり「AKIMAN」や「YOSHIKI OKAMOTO」などのおなじみの人物名も見られる。



Column 一瞬しか見ることができないグラフィックを大公開！

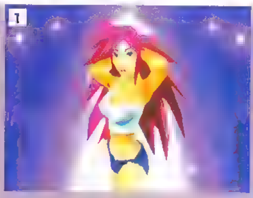
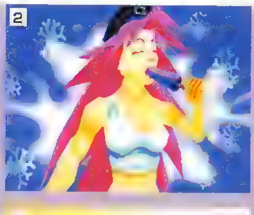
頭上からドラム缶を落としたり、パトカーで跳ね飛ばしたりと、さまざまな演出が見られるスーパームーブ。そのなかでも、特定のキャラクターが持つスーパームーブでは、技の演出として一枚絵が連続で表示される。そうした一枚絵は、ゲーム中ではほんの一瞬しか表示されないので、何が描かれているのかよく見えないという人もいるだろう。そこで、スーパームーブの演出に使われているグラフィックを、ここに一挙掲載してみた。アメリカ風のオーバーなCGの数々を、堪能してほしい。それにしても、過激なCGが並んでいるポイズンは、『ファイナルファイト』上の設定ではニューハーフだったはずだが……。



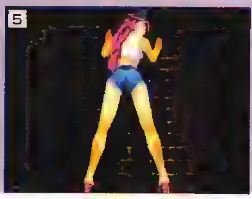
▲これはゲームオーバー時に表示される一枚絵。ここに倒れていたのは……もしや負けたほうのキャラクター!?

ポイズン：ポイズンキス

セクシーな肢体を披露する。CGの表示パターンは、1→2→3→4と5→6→7→1の2とおり。

1

2

3

4

5

6

7


エルガド：デススコーピオン

相手の骨をつぎつぎと折る。実際には、画面上でのエルガドの動きに合わせて表示される。



ダムド：エマージェンシーホイッスル

指笛で呼び出した仲間に攻撃させる。『ファイナルファイト』でのダムドの演出を再現したものだ。



CHAPTER 8-5 ファイナルファイト リベンジ

パワーストーン

発売日●'99年2月
基　板●NAOMI

STORY

時は19世紀――まだ「迷信」や「伝説」が生きていた古き良き時代。一攫千金を夢見る冒険者たちは、伝説の秘宝を追い求めていた。世界各地に散らばる魔法の石――7つ集めればどんな願いでもかなえてくれるという秘石"パワーストーン"を……。



ドリームキャストと互換性のあるシステム基板「NAOMI」用に作られた、カプコン初の作品。操作系がアクションゲームのようにシンプルであるにもかかわらず、3Dのフィールド内を自由自在に動きまわることが可能で、スタンダードな対戦格闘ゲームとは一風変わった、アツい対戦が楽しめる。

GAME SYSTEM

●操作方法

8方向レバー＋3ボタンでキャラクターを操作する。レバーでフィールドを前後左右に動き、Ⓟボタンがパンチ、Ⓚボタンがキック、Ⓙボタンがジャンプに対応。また、Ⓟ＋Ⓚを同時に押すと、さまざまな特殊行動が行なえる。アイテムの近くで入力すればアイテムが持てるし、柱のそばなら、よじ登ったり、柱を軸にして回転攻撃を仕掛けたり、さらには柱を引き抜いて振りまわすことも可能だ。

なお、本作にガードという概念は存在しないが、攻撃された瞬間にいずれかの方向にレバーを入力すれば、その位置からすばやく離れる「エスケープ」が発動し、攻撃をかわすことができる。

●アイテム

フィールド上にある宝箱からは、相手を攻撃するためのアイテムが手に入る。アイテムは全10種類。それぞれに使用回数や効果時間などの制限があるが、宝箱はつぎつぎと出現するので、積極的に使うのが勝利への近道だ。アイテムを用いての攻撃は、Ⓟボタンで相手方向へ、Ⓚボタンで自分の正面方向へ行なえる。



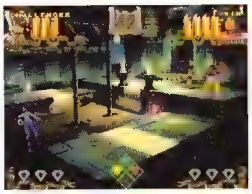
▲いかにパワーストーンを3つ集めて変身できるかが、勝負のカギをにぎる。

●パワーストーンと変身

宝箱にはアイテムだけでなく、パワーストーンが入っていることもある。パワーストーンを持っていると、わずかながら基本攻撃力が上がるほか、3つ入手すれば、身体が光に包まれて「変身」し、圧倒的な攻撃力と防御力を得ることが可能。

変身中は、画面下部に表示されるパワーゲージを消費することで、パワードライブとパワーフュージョンという、強力な攻撃が出せる。そのかわり、基本攻撃がいっさい使えないため、変身中の攻撃手段はパワードライブ、パワーフュージョン、特殊行動に限定されてしまう。

パワーゲージは、相手の攻撃を受けたり時間が経過することによっても減少していく。パワーゲージがゼロになると、変身前の姿にもどり、所持していたパワーストーン3つのうち、ふたつをフィールドに放出する（残りのひとつは消失）。



◀画面下部のパワーレーダーによって、パワーストーンのある方向がわかる。



▶変身中は、威力絶大なパワードライブとパワーフュージョンが使用可能に。

●パワードライブとパワーフュージョン

パワードライブとは、言わば「変身中にパワーゲージを消費して出す強力な基本攻撃」のことで、ⓅorⓀボタンを押すと、ボタンに対応した攻撃が出る。1回の変身で最大5～10回使うことが可能。

一方、パワーフュージョンは、残っているパワーゲージをすべて消費して出す大技。つまり、1回の変身につき一度しか使えないのだ（使用後に変身が解ける）。ちなみに、パワーフュージョンは全員が2種類ずつ持っており、それぞれⓙ＋Ⓟ同時押し、Ⓙ＋Ⓚ同時押しで使用できる。

●対CPU戦

対CPU戦の流れは下図のとおり。なお、vsファイナルヴァルガス戦のみ、試合が1本勝負になる。

■対CPU戦の流れ（同キャラ対戦：あり）

vs 1～6人目 ― 使用可能なキャラクター8人のなかからランダムで選ばれた6人と対戦
↓
vs 7人目（クラーケン）
↓
vs 8人目（ヴァルガス）
↓
vs 9人目（ファイナルヴァルガス）
↓
エンディング

Column なんでもできる！ 状況別・特殊行動表

本作の最大のウリは、Ⓟ＋Ⓚ同時押しという単純な操作ひとつでさまざまな行動がとれること。入力したときの周囲の状況に応じて、以下のようなアクションができるのだ。なお、最終ボスであるファイナルヴァルガスは、この表のなかの「投げ」以外のアクションを行なうことはない。



◀フィールドの端に追いこまれても、壁アクションを使えば背後の相手へ反撃可能。

状況	P＋K同時押しでできるアクション	
	自分が地上にいるとき	自分が空中にいるとき
相手が近くにいる	投げ	空中投げ
相手が投げようとしている	投げ抜け	――
エスケープで相手を乗り越えている（※1）	ぶん投げ（※2）	――
アイテムが近くにある	アイテムを持つ	――
アイテムを持っている	アイテムを置く	アイテムを落とす
壁に接している	壁アクション（※3）	空中壁アクション（※3）
柱の近くにいる	回転アクション（※4）	しがみつき
柱にしがみついている	――	柱アクション
天井が近くにある	――	ぶら下がり
天井にぶら下がっている	――	垂直落下攻撃
何もない	――	垂直落下攻撃

※1……あやめ、ジャックの場合は、「エスケープで相手の足の下をくぐり抜けている」
※2……ヴァルガスは行なうことができない
※3……壁方向にレバーを入力しているときに行なうことができる
※4……変身前のガンロック&ガルーダと、変身中のすべてのキャラクターは柱引っこ抜き攻撃になる

CONSUMER VERSION

ドリームキャスト版『パワーストーン』

■5,800円　■'99年2月25日発売

ゲームをクリアしていくことで、DC版オリジナルアイテムの入手や、CPU専用キャラクターの使用、さらにはビジュアルメモリを使ったミニゲームのプレイといった、さまざまな特典が楽しめるようになる。

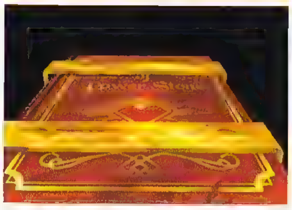


▲主観視点で闘うモードも追加された。対2P戦の場合は画面を分割して遊ぶ。

エンディングについて

ファイナルヴァルガスを倒すと一冊の本が現れ、そのなかで使用キャラクターのエンディングが語られる。話が終わると本は封印され、そのままスタッフロールへ。なお、DC版のみ各エンディングにタイトルがつけられている。







Column

テレビアニメとの関係

アーケード版&DC版の登場とほぼ同時期の'99年4月～9月に、『パワーストーン』のテレビアニメも放送されたが、その内容はゲームとかなり異なる。

通常、メディアを変えて作品を展開していく場合、どちらかを原作として制作する場合が大半だ。しかし、ゲームとアニメとでは、セオリーもファン層もちがう。無理にどちらかに歩調を合わせるよりも、お互いが独自におもしろいものを作ったほうが、きっと楽しくなる……カプコンはそう考えた。その結果、同じタイトルながらも、それぞれが独自のおもしろさを持つ、ふたつの『パワーストーン』が生まれたのだ。



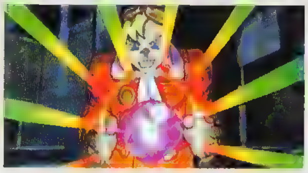
▲キャラクターの性格などをゲームとアニメで比較してみると、なかなかおもしろい。

フォッカー



バランスのとれた使いやすいキャラクター。2段ジャンプで相手の頭上から攻撃すれば、展開を有利に運べる。

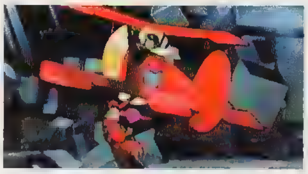
エンディング「ネバーエンディング!」



フォッカー「これが我がフォッカー家に伝わる伝説のパワーストーン……ついに手に入れたぞ! ん?」



フォッカー「うお～やべぇ!」
親父「これにつかまるんじゃ!」



親父「しっかりつかまってろよ!」



フォッカー「うわっ! パワーストーンが!」

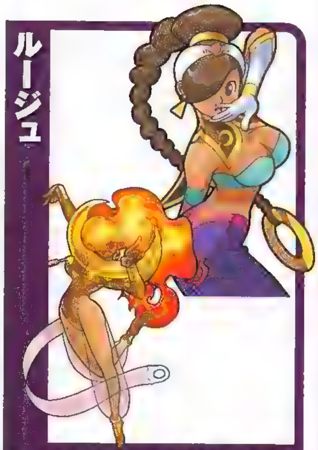


フォッカー「親父のせいで落としちゃったじゃねぇか! このへぼパイロット!」
親父「なんじゃと! それが命の恩人に向かって言うセリフか!」
フォッカー(どこに行こうと必ず探し出してやるさ!)



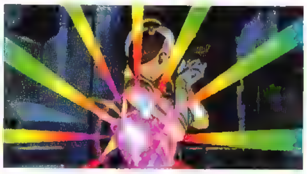
パワーストーンは崩れた神殿に埋もれたまま……フォッカーならいつの日か見つけ出し、風のようにさらっていくだろう。赤い疾風のように……。

ルージュ



威力も攻撃範囲も一級品の炎系の攻撃と、ジャンプの高さを活かした空中からの攻撃で、非力な点をカバーできる。

エンディング「ムフフッ!?」



ルージュ「とうとう見つけたわ! これを使って世界中の人を幸せにしてあげる!」



数年後 ― パリ万国博覧会
店員「さあさあ、寄って見てってよ! 幸せの配達人ルージュの夢見館だよ～」



ルージュ「この水晶に願いを込めるとどんな望みも現実となって現れるのよ」
客A「えっ本当? どれどれ……う～ん……」



客B「ムホホー! 本当だ、こりゃスゲェ!」
客C「わしゃ幸せもんじゃ」



ルージュ「いやーん♥」

ワンタン

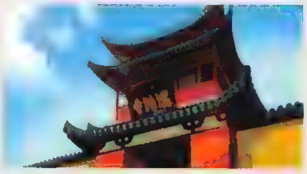


ちょこまかと動きまわり、変幻自在のカンフー・アクションで相手の動きを封じていくのが基本戦法。

エンディング「トライ アゲイン!」



ワンタン「お師匠様が言っていたスゴイ宝はこれかな?」



ワンタン「ワンタン只今戻りました!」



師匠「ワンタン、こりゃ何じゃ!」



ワンタン「お師匠様が欲しかったものはこれじゃなかったんですか?」
師匠「違うわバカモン! もう一度探しに行ってこい!」
ワンタン「は、はいっ!」



師匠「お主は気づいておるまい。修行の旅を戦い抜いていくことで『真の力』は自ずと手に入れておるのじゃ。それこそがお主の宝でありわしの宝物なんじゃよ。ふっふっふっ…」

竜馬



刀を持っており、各種攻撃のリーチが長い。しかし、ヒットしなかったときのスキが大きいという欠点も併せ持つ。

エンディング「ワールドワイド」



竜馬「こんなもんのために戦う奴がいるなんてなぁ……」



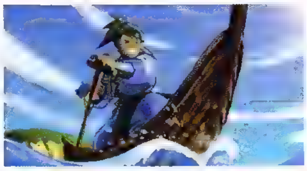




竜馬「こんなもん、いらんぜよ！」



竜馬「世界は広いんじゃ！　わしの見た世界なんてまだまだ狭いぜよ！」



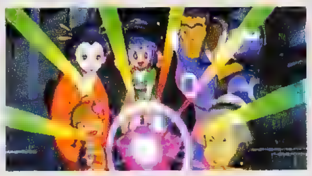
竜馬「今度はどんなスゴイことがわしを待ち受けているか楽しみぜよ！　わーっはっはっはっ……」
かくして竜馬は新たな旅立ちを決意した。行くてにどんな壁が立ちふさがろうとも、竜馬なら一刀両断のもとに切り開いて行くだろう……。

あやめ



ふだんと変身時の能力差が大きい。持ち前の機動力で、対戦相手よりも早くパワーストーンを集められるかがカギ。

エンディング「アメージング　ストーン？」



あやめの母「これが"すとおん"とかいう代物かい？」
あやめ「このまま殿様にあげちゃうのも勿体ないな～」



侍「殿様の御成～り～」

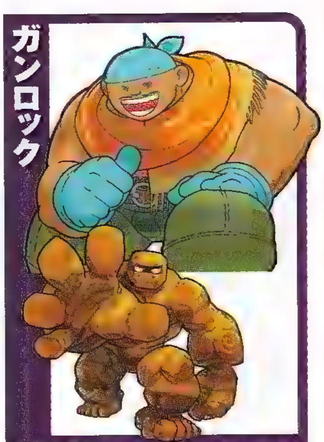


爺「ほほう、これが"すとおん"とな。ゴツい石ですなぁ、殿」
殿様「ふむ。よくやってくれた！　褒めてつかわすぞ！」
あやめ「シーッ！」



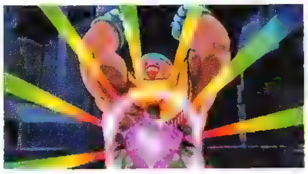
あやめ「バッカだなぁ！　あのオッサン！」
あやめの妹「幸せな人たちね！」
あやめの父「この"すとおん"があれば我が一族も安泰じゃ！」
あやめ一座「わははは……」

ガンロック



パワーを武器に押していける。間合いが広がっていても、柱を引っこ抜いて攻撃できるのは心強い。

エンディング「グレイト！」



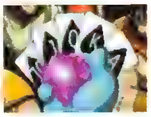
ガンロック「ついに見つけたで！　これで長年の夢がかなうぞ！　ガッハハハ……」



ガンロック「ガッハハハ……」



ガンロック（頼むで……パワーストーン）



ガンロック「よしっ、勝負だ！」

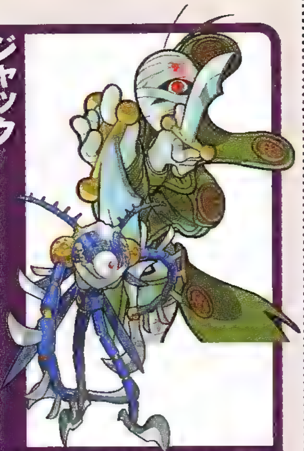


ガンロック「ガッハッハッ、わり～な！　またワシの勝ちだ！」
仲間「なに～もう勘弁してくれ～」



ガンロック「今日はワシのおごりだ！　飲め飲め！　この石があれば一生酒に苦労しないぜっ！」

ジャック



全体的に力は弱いが、特殊行動を利用したカクラン戦法で、見慣れていない相手に対してはかなりの強さを発揮。

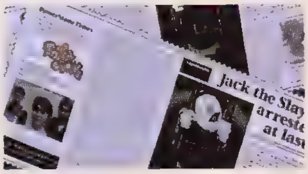
エンディング「フー？」



ジャック「どんな願いもかなうという不思議な石。ボクが望むものは……」



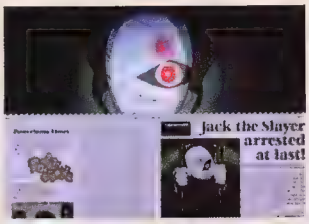
ジャック「ウケケケ……」

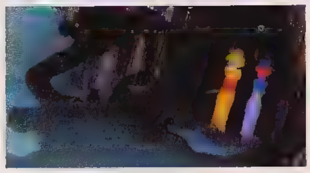


"切り裂きジャック、ついに捕まる！"



女A「ねぇ聞いた？　ついに捕まったらしいよ！」
女B「これで安心して夜も外出できるわね」





ジャック「ヒャーッハハハ……」

ガルーダ



平均以上の能力を持つものの、足が遅いという弱点が。打撃よりも投げを攻撃の主軸とするパワーファイター。

エンディング「ブレイブストーリー」



ガルーダ「この石があればどんな願いもかなうと云う。……だが俺の願いは既に決まっている。……待っててくれ」



ガルーダ「さあ目を覚ますんだ！」



族長の娘「う、う～ん」
族長「おおっ、娘が元気になりおったぞ！」



村人A「いや～世界一の勇者と族長の娘！」
村人B「これはお似合いのカップルじゃ！」



かくしてガルーダは故郷の村を救い、族長の娘とめでたく結ばれた。



そして勇者ガルーダの伝説は後世も末永く語り継がれた。

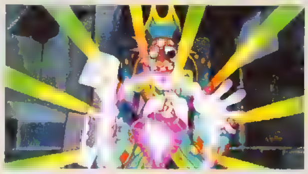
CPU専用キャラクター（DC版のみ使用可能）

クラーケン



戦闘能力はそれなりだが、移動速度が遅く、ジャンプも低い。受け側にまわると弱い、攻めタイプのキャラクター。

エンディング「リヴァイヴ！」



クラーケン「これじゃ！　これさえあれば！　ワ、ワガハイの願いをかなえるのじゃぁ！」





クラーケン「おぉ……トムソン……キング……み、みんな……戻ってきたかっ！」



船員「船長！　海賊船です！」
船長「なんだと？　どこの船だ？」
船員「キ、キングオクトパスです！」



船長「なにぃ？　に、逃げろ！　クラーケンだ！」



再び海に暗黒の秩序が戻った。クラーケンと言う名の秩序が……。

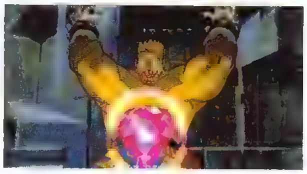
CPU専用キャラクター（DC版のみ使用可能）

ヴァルガス



いかなる局面にも対処できる優れた能力を持つ。パワーフュージョンのメテオチェインはとくに強力だ。

エンディング「ダークネス……」



ヴァルガス「こっ、これで全てそろった……」

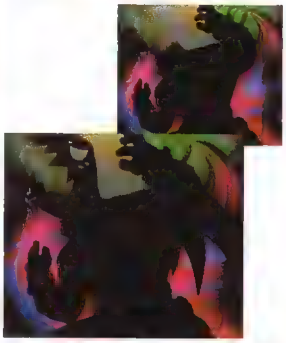




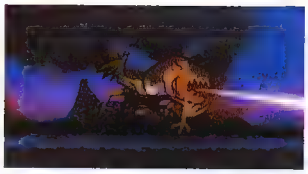
ヴァルガス「おおっ！　ついに究極のパワーが我がものになるのか！　ぬはは……ぬわーっはっはっはっ」



ヴァルガス「ぬっ、ぬぐ……ぬおおぉっ！」



ヴァルガス「力だ、力があふれている…ぬぐわあぁぁぁ……」



彼は自らの欲望に飲み込まれ、破壊の限りを尽くす怪物となった。



そして暗黒の時代が始まる……。



CPU専用キャラクター（DC版のみ使用可能※）

ファイナルヴァルガス

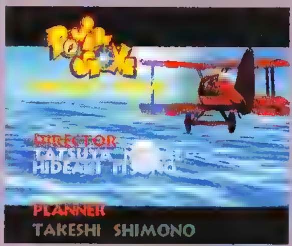


ヴァルガスの変身後の姿で、パワードライブとパワーフュージョンが無限に使える。ただし、ジャンプはできない。

※……バーサスモード、デュアルバトルのみ

スタッフロール

どのキャラクターでクリアした場合でも、愛機ホッケンハイム号に乗ったフォッカーが新たな冒険を求め海上を飛んでいく。そのシーンをバックにスタッフ名が流れる。



パワーストーン2

発売日●2000年4月
基　板●NAOMI

STORY

パワーストーンをめぐる事件は、まだ決着していなかった。暗雲立ちこめる大空に、突如として謎の浮遊城が出現、城の主である悪の科学者Dr.エロードの策略によって、パワーストーン戦士たちはとらわれの身となる。はたして、彼らの運命やいかに……。



1対1の対戦から4人同時対戦のバトルロイヤル方式へ。また、1ステージのなかでフィールドが刻一刻と変化していくようになり、闘いはさらにエキサイティングなものに進化した。「マーヴル VS.カプコン2」につづいて導入された、ビジュアルメモリを使ったドリームキャスト版との連動もウリのひとつだ。

GAME SYSTEM

●キャラクターの変更

ピート、ジュリア、グルマン、アクセルの4人が追加された。さらに隠しキャラクターとして、前作のエンディングに出てきたフォッカーの父、プライドが登場する。

●操作の仕様変更

Ⓟボタンと Ⓚボタンがなくなったかわりに、アタックボタンとアクションボタンが用意された。パンチ、キックといった基本攻撃をアタックボタンで、Ⓟ+Ⓚ同時押しで行なっていた特殊行動をアクションボタンひとつで行なうことが可能。

●新たな試合方式

各ステージが1本勝負で行なわれ、4人のキャラクターのうちのふたり(ステージによってはボス敵1体)の体力をゼロにすれば、つぎのステージへ進める。時間切れのときには、全員の体力があと一撃でKOされる状態となって、10秒間の延長戦に突入。そこでも決着をつけられなければ、引き分け(=ゲームオーバー)だ。

●アイテム数の増加

最初の時点でアイテムは35種類だが、基板の稼動時間が増えるにつれて少しずつ追加されていき、最終的には100種類にもおよぶ。どのアイテムが出現するようになっているかは、オープニングデモに流れるアイテムリリース画面で確認可能。また、ビジュアルメモリを筐体に差しこむことでも、数を一時的に増やせる(次ページ参照)。

●パワーストーンと変身

一度にフィールド上に出現するパワーストーンの数が3個から7個に増えた。

パワードライブのコマンドはアタックボタンのみに(技の数もひとつに減少)、パワーフュージョンのコマンドはⒿボタン+アタック(orアクション)ボタンの同時押しに変更。また、パワーフュージョンは、使用時のゲージ消費量が残り全部から一定量に変わり、一度の変身中に複数回使用することが可能になった。

●対CPU戦

対CPU戦の流れは下図のとおり。各ステージのプレイヤー以外のキャラクターは、ランダムで選ばれる。なお、第3、第5ステージでは、時間切れになった瞬間に負けとなってしまう。

■対CPU戦の流れ(同キャラ対戦:あり)

第1～2ステージ
↓
第3ステージ(vs ファラオウォーカー)
↓
第4ステージ
↓
第5ステージ(vs Dr.エロード)
↓
エンディング

(第1～2ステージ～第4ステージ：4人によるバトルロイヤル制)
(第3ステージ～第5ステージ：自分以外のもうひとりと協力して敵を倒す)

CONSUMER VERSION

ドリームキャスト版『パワーストーン2』

■5,800円　■2000年4月27日発売

隠し要素としてオリジナルステージが4つ追加され、アイテムショップの看板娘メルが使用可能に。4人同時対戦用のモードでは、チーム戦をプレイすることもできる。そのほか、電話回線を利用した通信対戦にも対応。



▲チームを組んだときのみ使える協力攻撃は、キマれば一撃で相手の変身を解く。

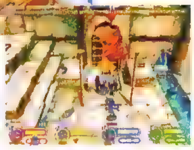
Column 千変万化する闘いの舞台

闘いの舞台となる各エリアをここに紹介しよう。部分的に壁の存在しないところがあるなど、どのエリアも変化に富んでいる。本作では、パワーストーンやアイテムだけでなく、こうした地形を利用して闘うことも大事なのだ。

ブルースカイ・エリア



◀主導権をにぎるには砲台を使うこと。



▶右側の水路にはアイテムが流れてくる。

ダークキャッスル・エリア



◀奥の軒先に乗ることもできる。



▶茶坊主に攻撃して食べ物を入手。

トゥーム・エリア



◀ルーレットの目によってワナが発動。



▶中央の守護神に相手を食わせろ。

アイスバーグ・エリア



◀潜水艦は色ごとに特徴がある。



▶氷上はツルツルしてすべりやすい。

スペースステーション・エリア



◀わりと便利なコンベアが左奥に。



▶最上部にいるエイリアンは倒せない。

ファラオウォーカー・エリア



◀ここでは闘いの舞台は変化しない。



▶ファラオ・ウォーカーが足を広げたら、跳び乗るチャンス。

Dr.エロード・エリア(DC版:カオス・エリア)



◀大量の木人が行く手をはばむ。



▶コップを壊すとゲロを出してこなくなる。

●隠し要素一覧

アーケード版の隠し要素は、基板の稼働時間に応じて少しずつ出現していく(400時間は、ゲームセンターでの稼動期間およそ1ヵ月分に相当)。一方、DC版では、ベーシックモードかアーケードモードのいずれかでクリアしたキャラクターの人数に応じて、隠し要素が出現するようになっている(オプション画面で各種設定を変更していてもかまわない)。

■アーケード版

稼働時間	追加される隠し要素
400時間	プライドが使用可能に
1000時間	レベル3のアイテム追加
1200時間	レベル4のアイテム追加
1400時間	レベル5のアイテム追加
1600時間	レベル6のアイテム追加
2400時間	レベル7のアイテム追加

※表内のアイテムのレベルは、DC版やビジュアルメモリで見られる「アイテム図鑑」に準じている

■DC版

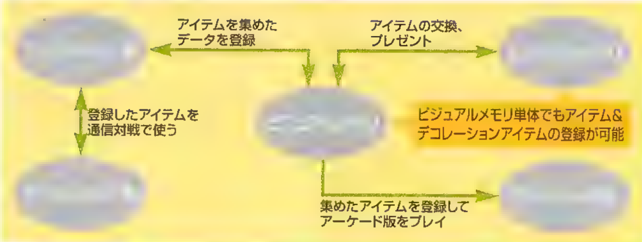
クリアした人数	追加される隠し要素
1人〜7人	エキストラオプションに項目がひとつ追加(計7項目)
7人	オリジナルモードにデザート・エリアが追加
8人	プライドが使用可能に オリジナルモードにファラオウォーカー・エリアが追加
9人	メルが使用可能に オリジナルモードにカオス・エリアが追加
10人	オリジナルモードにエキストラステージ1が追加
11人	オリジナルモードにエキストラステージ2が追加
12人	オリジナルモードにエキストラステージ3が追加

Column 『パワーストーン2』の楽しみはアイテム収集にあり

豊富なアイテムは本作の魅力のひとつだが、その多くは基板の稼働時間が一定以上経過していなければ出現しない。しかし、DC版には、アイテムやゴールド(お金)を集めるための1P専用モード「アドベンチャーモード」と、ゴールドでアイテムを購入したり、集めたアイテムで合成が行なえるアイテムショップがある。このふたつを利用してアイテムを集め、それをセーブしたビジュアルメモリをアーケードの筐体に差しこんでプレイすると、アーケード版で出現条件を満たしていないアイテムでも、自分専用の宝箱「VMボックス」に入って出現するのだ。

さらに、DC版+ビジュアルメモリを利用すれば、本来はプレイ中にライトストーンを取るとランダムで装着される「麦わら帽子」や「ねこ耳」といった衣装(デコレーションアイテム)を手に入れ、アーケード版で自由に使うこともできる。

■アーケード版とDC版の連動の仕組み



DC版を利用してアイテムを増やす方法

●アイテムとお金を集める

DC版に収録されているアドベンチャーモードでは、ステージをクリアするごとに、各ステージで手にしたアイテムが自分のものになり、さらにゲームの難易度に応じた金額のゴールドがもらえる。また、アイテム攻撃でダメージを与えたり受けたりしたときも、ゴールドが出現する。



◀アイテム攻撃で得られるゴールドは、そのアイテムのレベルが高いほど高額に。

●アイテムの購入

DC版にあるアイテムショップでゴールドを使えば、アイテムが買える。ただし、品物のラインナップのなかには、『パワーストーン2』の公式ホームページでファイルをダウンロードしなければ入荷されないものも(下表参照)。ファイルはDC版の発売日から2ヵ月間、毎週増えていった。



◀アイテムショップで購入できる最高額の品は、皇帝の王冠だ。

第1週分 勝利の斧 エッセンスカタログ 花	第2週分 不思議な杖 レアアイテムカタログ パーティー帽子	第3週分 金属バット 運転免許 インラインスケート	第4週分 うさぎの耳 ファイアドラゴンエキス 台風
第5週分 鳥の丸焼き 勇者の証 がびょう	第6週分 氷の剣 ブタの丸焼き サンダードラゴンエキス	第7週分 悪魔の鎌 悪魔の羽 悪魔のしっぽ	第8週分 週刊パワーストーン ライトストーン いん石

●アイテムの合成

アイテムショップやアドベンチャーモードで手に入れたアイテムを使い、まったく新しいアイテムを作り出す「合成」は、アイテムショップの店員メルに頼めば行なえる。彼女が合成前に「うまくいきそう」と言った場合は正しく合成されるが、「変わった組み合わせ」と言った場合は、合成が成功した直後に、ランダムで別のアイテムに変化したり増殖することがある。また、合成はかならずしも成功するとはかぎらず、失敗に終われば材料のアイテムを失ってしまう。合成を確実に成功させるには、愛情カードというアイテムが必要だ。



◀正しい組み合わせなら、2回目以降は合成する前に結果がわかるので安心。



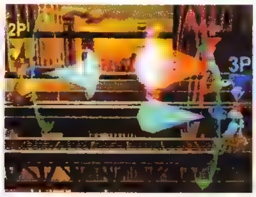
▶レアなアイテムを合成に使うときは、愛情カードを併用して失敗を防ぎたい。

入手困難なアイテム

パワフルバスター

カプコンの人気キャラクター、ロックマンが装備しているロックバスターがモチーフ。タメの度合いに応じて弾の見た目が3段階に変化。威力は5段階で上昇していく。





▲色も大きさも異なる3種類の弾。威力が上がると相手を貫通するようになる。ちなみに、弾は相殺されない。

天使の羽

少しのあいだ空中ジャンプが可能になる、レアアイテムの代表格。作り出すのに必要な天使の輪は、アイテムショップに入るときにランダムで現れる人物(プライド)からもらうしかない。



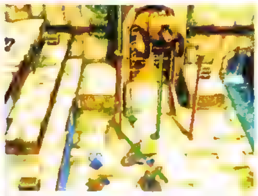


▲彼がほしがるアイテムを渡せば、ごくまれに天使の輪が手に入るのだ(タダでもらえることもある)。

たけのこ

成長すると竹になり、柱として使える楽しいアイテム。伸びるタイミングや場所によっては、右の写真のような現象が起こる。勝負アイテムというよりはウケ狙いアイテムか。





▲伸びるときの状況によっては、重い戦車を持ち上げたり、柱の上に竹が生えたり……見た目にもおもしろい効果。

ムチュムチュ本

レベル7のアイテムにびっくりカードを併用して合成すると、作り出せることがある。投げつけた相手が男性キャラクターならば、一定時間操作不能にできる非常に興味深い本。



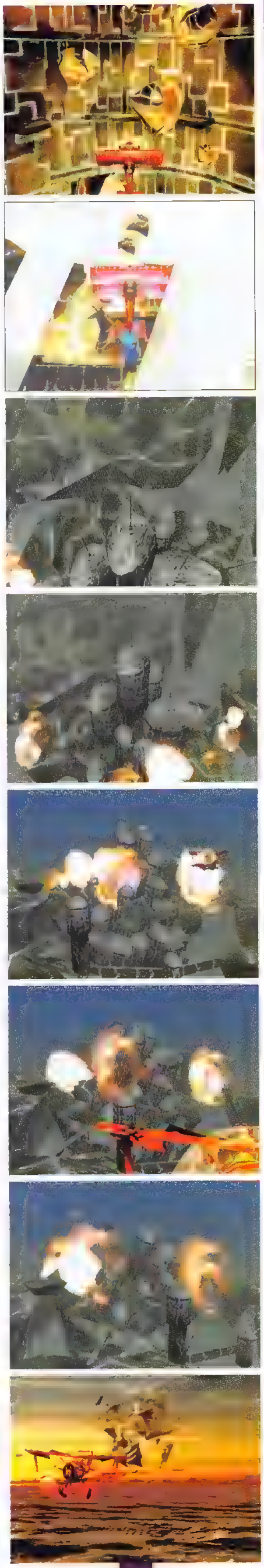


▲女性キャラクターなら、単純に本に当たったときのダメージを受けるだけなのだが……。

エンディングについて

『パワーストーン2』には、前作のようなキャラクターごとのエンディングは用意されていない。どのキャラクターでクリアしても、Dr.エロードの崩壊のあとに、浮遊城から脱出するシーンが流れる(下の写真を参照)。





スタッフロール

フォッカー



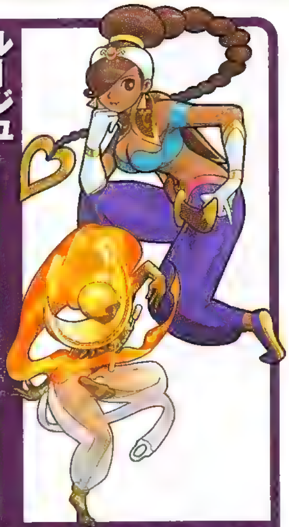
操作方法の変更にともなって技が削除された以外、大きく変わった点はない。前作と変わらぬ安定感がウリ。

竜馬



空中雷刃剣でじわじわと相手を追いつめる戦法が強力。本作では混戦が起きやすいため、乱れ斬刀も役立つ。

ルージュ



前作で強力だったパワーフュージョンはなくなったが、特殊行動を使いこなせば、どの相手とも互角以上に闘える。

あやめ



パワーストーンを対戦相手よりも早く集め、変身中の攻撃に活路を見いだす戦術は、本作でも変わらず。

ワンタン



遠くにいる敵には大龍玉、近くにいる敵には武天龍陣脚と、間合いに応じてパワーフュージョンが使いわけられる。

ガンロック



アースクエイクは、自分が地面へ落下するタイミングをある程度調整できるようになり、キメやすい技に。

ジャック



ラウンドスラッシュの補捉範囲が拡大され、これを連発するだけでも強い。トリッキーな動きは今回も健在。

ジュリア



空中壁アクションが強力。足止め効果のあるパワードライブを軸にして、コンビネーションを組み立てられる。

隠しキャラクター

プライド



息子のフォッカーよりも能力は低い。変身中も、アイテムの利用に活路を見いだしたほうがペースをにぎれる。

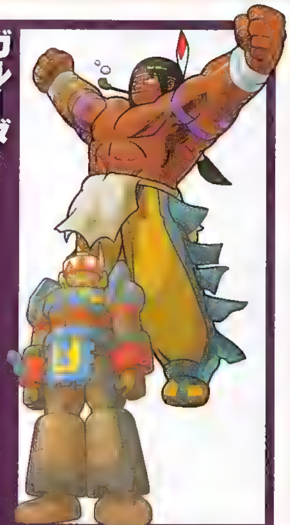
DC版のみ登場&使用可能

メル



攻撃力は低いが、アイテムを使用できる回数が多い。パワーフュージョンのゲージ消費量が少ないのも特徴。

ガルーダ



パワーフュージョンのゲージ消費量が変わったおかげで、天罰の光→天空の雄叫びという強力なコンボが可能に。

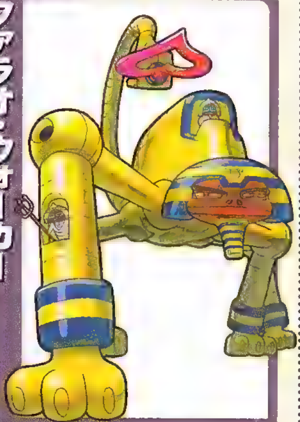
グルマン



パワーファイターにしては食らい判定の小さな身体と、リーチの長さがウリ。そのぶん足の遅さに多少の不安は残る。

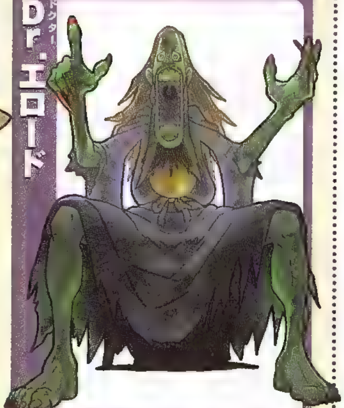
CPU専用キャラクター

ファラオ・ウォーカー



巨体の尻尾から放つレーザーが非常に強力だが、相手に利用されると逆に大ダメージを受けてしまう。

Dr.（ドクター）エロード



コップを口にしてのゲロ攻撃や、誘導性能を持つハエ攻撃など、強力かつ多彩な攻め手を持つ。顔が弱点だ。

ピート



ふだんは非力な小型キャラクターだが、パワーストーンを集めて変身すれば、一転してパワーファイターになる。

アクセル



アイテムを使わずとも、柱(壁)アクションのときに銃弾を放てるのが強み。変身中の動きはほかの誰よりも速い。

スタッフロール

ボロボロになったフォッカーの愛機ホッケンハイム号がパワーストーンの力で飛んでいくシーンを正面から撮らえ、その手前にスタッフロールが重なる。最後に、秘石パワーストーンが「THE END」の文字とともに表示されて終了。











対戦格闘ゲームというジャンルを作った男たち



船水紀孝 NORITAKA FUNAMIZU

西谷亮 AKIRA NISHITANI

ESPECIAL TALK

『ストII』を作り、世界的な対戦格闘ブームを巻き起こした西谷 亮氏と、その流れを受け継ぎ、対戦格闘ゲームというジャンルを定着させた船水紀孝氏――本書にとって、これほどふさわしい顔合わせの対談もないだろう。西谷氏が独立後も『ストEX』といったカプコン系タイトルを発売できたのは、船水氏（＋岡本氏）とのつながりによるところが大きい。その仲の良さを証明するかのように、じつに息の合った両氏は、当時のエピソードの数々を楽しそうに披露してくれた。

（司会：山下 章）

ふつうのマニアではなかった西谷氏

――船水さんは、入社試験を受ける友人に同行したことがきっかけでカプコンに入ったんでしたよね。岡本さん（岡本吉起氏：カプコン常務取締役）のキャッチボールの相手が最初の仕事だったという（笑）。西谷さんは、どんな形でカプコンに入社したんですか？

西谷　僕は当時、竹中（竹中善則氏：カプコン第3開発部）と一緒に「Beep!」というゲーム誌でアルバイトしてたんですよ。

船水　竹中ってのは、入社試験のときに岡本さんが冗談で「腕立て・腹筋・スクワットをそれぞれ100回連続でやったら入れてやる」って言ったら、その場で本当にやって入社したという変わり種なんですけど（笑）。カプコンが東京から大阪へ移ることになったとき、その竹中から西谷クンの話を聞いて、こちらから「ウチにくるか？」って電話したんですよ。

西谷　「じゃあ、明日行きます」って即答して。

船水　着がえだけ持って大阪にきて、入社試験もないままカプコンに入った。いま思うと、すごい入りかただよね（笑）。

西谷　まだ社員が100人もいない時期でしたね。

――西谷さんは、入社して最初にどんな仕事をしたんですか？

西谷　『サイドアーム』とか『1943』の雑用ですね。

船水　あのころは『ブラックドラゴン』とかファミコン版『ガンスモーク』とかも作ってたよね。

西谷　『ストリートファイターI』も作ってましたよ。まだ筐体が試作版だったからボタンが木製で、たたくと手の皮がむけたりして（笑）。

――船水さんは新人の西谷さんを見て、何か思ったことはありましたか？

船水　ただ者……というか、ただのマニアではないと。

西谷　当時って、マニアという言葉は悪しき意味で使われていたと思うんですよ。でも、船水さんから「西谷はマニアだけど、ふつうのマニアじゃない」と言われたことがあるんです。

船水　西谷クンが頭角を現してきたのは『ロストワールド』かな。安田（安田 朗氏：カプコン・グラフィックデザイナー）はそのときの西谷クンの仕事ぶりを見て、企画でやっていくことをあきらめたらしいから。

西谷　当時、企画はほかの仕事と兼任でやるものだったんですけど、岡本さんの指示で企画オンリーという位置づけになったんです。そのはじめてのゲームが『ロストワールド』で、あれは最初、基板がCP-システムではなかったんですよ。それでキャラクターが動くところまでは作ったものの、イマイチおもしろくなくて、そんなときにCP-システムで作らないかという提案があって。

船水　それまでは16×16ドットの小さい飛行機ばかり動いてたのに、いきなりあのサイズになったのがすごかったね。

西谷　ROMの容量が大きすぎて、どんなにキャラクターを作っても空きがあるから「もっと巨大な敵を出さなきゃ」とか逆に苦労したり。

船水　でも、当時は大きなキャラクターを表示できるグラフィックツールがなかったんだよね。そこで安田のアニメーターとしてのノウハウが活きた。最初にアニメーションの絵を描いて、それをドットに落としていけば、ちゃんと動いて見えるという。

西谷　『サイドアーム』のときもそういうのがありましたよね。回転するボスを作るときに「このパターン数で何秒ごとに動かせば、ちゃんとまわってるように見える」とか言われて。実際にやってみたら本当にそのとおりだった。僕なんかはアニメーターの知識がなかったので感動しましたね。

対戦格闘ブームのきっかけはアメリカのスタッフ？

――で、西谷さんが'89年に手がけた『ファイナルファイト』が大ヒットを記録するわけですが。

西谷　あれはアメリカのスタッフから『ストリートファイターⅠ』の続編を作ってくれという依頼があったんです。別に「対戦ゲームの続編」とは言われてなかったので、当時人気が出てきていた2Dの格闘アクションを、もっとカプコンなりに洗練させて作ろうというところからはじまったんですね。

船水　それにしても、『ファイナルファイト』は爆発的に売れたね。でも、例のアメリカのスタッフは、『ファイナルファイト』を見て「オレは対戦ゲームを作ってほしかった」とか言うんだよね。なら、最初からそう言えって（笑）。

西谷　だから、そのあとに『ストⅡ』を作りはじめたんですよね。

――ある意味、そのアメリカのスタッフが、のちの対戦格闘ブームを作ったと（笑）。

西谷　そうかもしれない（笑）。

船水　でも、やっぱり『ストⅠ』ありきでしょ。アメリカでは『ストⅠ』が異常なほど長いあいだ遊ばれつづけていたんですよ。当時は、海外の情報がすぐには入ってこなかったんで、あまりわからなかったんですけど。

西谷　あのころから海外出張にも行くようになって、『ストⅠ』の人気は身にしみてわかりましたね。

船水　「オーマイガー！」とか叫びながら遊んでる人とか、1コインクリアして泣いてるオヤジとか。

西谷　聞くと見るとでは大ちがいだから勉強になりましたよ。なんで、あんなにお金を突っこむんだとか。アメリカの人は、プレイ時間の長さよりも、1プレイでどれだけ楽しめたかというのが重要らしくて、おもしろかったらガンガンお金入れるし、対戦で負けても楽しかったらまたお金入れるという感じですよね。

船水　でも、『ストⅠ』で負けたことに腹を立てて、ナイフでボタンを切るヤツもいたし。だから、ボタンの部品はたくさん用意してくれと言われた（笑）。

西谷　ムチャする人がいるんですよね。筐体を平気で蹴ったりする人が多いから、アメリカの筐体は頑丈になってるみたいですし。

『ストリートファイターⅡ』開発秘話

――『ストⅡ』を開発していたときに、こんなに売れると思いましたか？

西谷　海外では売れるのはわかっていたんですけどね。日本では、『ストⅡ』が売れるというよりも、対戦がこんなに普及するとは思わなかった。

船水　市場はアメリカのほうが大きくて、アメリカで売れるゲームは日本でも売れる。だから、アメリカを標準にしようという考えが岡本さんにありましたからね。

――当時、日本には他人が遊んでいるところに乱入する習慣もなかったですよね。

西谷　対戦がおもしろいのはわかってたけど、ホントにやってくれるとは夢にも思わなかった。

船水　対戦台を考えた人がスゴイ。あれはゲームセンター側で勝手にやったことなんですけど、最初に思いついた人は、対戦格闘ゲームを広めた功労者ですよ。CP-システムから2台のモニタに出力すると色がヘンになるから不可能だと思っていたのに、ちゃんと工夫して実現してましたからね。

西谷　対戦台の発祥の地がどこなのか知りたいですね。新大阪のほうだという説もありますけど。

――必殺技のコマンドもすごい発明でしたよね。

西谷　弁護士の先生が「特許を取れたのに」と言ってましたからね。でも、取らなかったことで、結果的に対戦格闘ゲームが普及したわけですから、よかったと思いますよ。

船水　タメ系のコマンドを考えたのも見事だったよね。「波動拳出ねー」「昇龍拳出ねー」ということがあったから。

西谷　僕は波動拳コマンドとか好きなんですけど、できない人が絶対いると思って、ほかの方法も考えたんです。それで、コマンド、タメ、連打と用意して、これだけあればどれかはできるだろうと。

――『ストⅠ』だと昇龍拳そのものが出しにくかったですからね。

西谷　『ストⅠ』は疑問に思う部分がいくつかあったんですよ。技が出しにくいとか、ジャンプの軌道とか、全体的にレスポンスが悪いとか。だから『ストⅡ』は、まずそのへんを直そうというところからはじめましたね。

船水　あのジャンプは、物理法則を考えずにデータを打ちこんでいたから、あんなふうに跳んでっちゃうんだよね。

西谷　それと、開発中は竜巻旋風脚がなくて、ファイヤーキックという、前蹴りの足から火が出る技が入ってたらしいんですよ。ところが、火のグラフィックを入れ忘れて、あわてて前蹴りのパターンを流用して竜巻旋風脚を作ったとか。ファイヤーキックじゃなくてよかった（笑）。

――コマンド必殺技の応用として、アッパー昇龍拳のようなキャンセル技もおもしろいシステムでしたね。

西谷　最初はバグかと思いましたけど、理屈上は出るようになってるし、おもしろいから残しておいたんです。

船水　あれは車壊しのボーナスステージがなかったら見つからなかったね。あそこで昇龍拳を何度も使ってると、攻撃した回数が合わないことがあって、よく見ると途中でヘンな動きをしていた。

西谷　しゃがみアッパーと昇龍拳って、同じような絵でしたからね。

船水　で、そのうち立ちアッパー昇龍が出たことが原因とわかって……あれで、またゲーム性が広がったね。

エドモンド本田はじつは優秀なキャラクター？

――『ストⅡ』をはじめて見たときに驚かされたのが、グラフィックのクオリティの高さでした。

西谷　僕自身、開発中にビックリしてましたよ。当時は、パターン数がちまっとしたゲームが多かったのに、あれだけ動いてましたからね。

船水　安田がノリノリでやってたからね。あのころは「女の子が主人公のゲームは売れない」というジンクスがあったんで、安田はなかなか女の子を描かせてもらえなかった。でも、使えるキャラクターが何人もいる『ストⅡ』なら、ひとりぐらい女の子がいてもいいだろうと。それで春麗が生まれた。

――そう言えば、春麗の脚の太さにも驚かされました（笑）。

船水　グラフィックツールで描いたものを実際のゲーム画面上に表示させると、縦横比のちがいで横幅が細めに見えてしまうことが多かったんです。それで脚を太めに描いてみたら、ゲーム画面でも太いままだった。

西谷　安田さんは、網タイツを表現することにもこだわってましたよね（笑）。何回も描き直して、最終的にはストッキングになりましたけど。

――『ストⅡ』のころの西谷さんの思い出というと、当時、僕は「マイコンBASICマガジン」で「バトル・オブ・ストⅡ」というストⅡ小説を連載してたんです。そのときに「ガイルのサマーソルトキックの出ぎわを春麗がごくまれに空中投げできるんですけど、これはどういったシステムなんですか？」という質問を送ったら、NINさん（西谷氏のペンネーム）が「60分の1秒だけ投げられるようになってます。よく調べていらっしゃる」という返事と、いくつかのコメントをくれたのが、いまでも印象に残ってますね。

西谷　あれは実際に試してみて、なるほどと思いましたね。春麗は空中投げを得意にしようと、投げ判定を広くしましたけど、背中からでも投げられるとは思ってませんでしたし。

船水　あのころ、投げ判定のワクは開発基板上でもリアルタイムで確認できなかったんで、まちがったデータが入っていたり、入力したデータがセーブされてないのに気づかないこともあった。

――そういった、いまだから語れる『ストⅡ』の時効ネタみたいのは？

船水　恐ろしいのはいっぱいあるよね。数値を入れたけど機能してないとか。

西谷　それぞれのキャラクターに防御力を設定していたんですけど、なぜかエドモンド本田にしか適用されなかった。ザンギエフが硬いと信じていたのに、じつはほかと同じだったという。

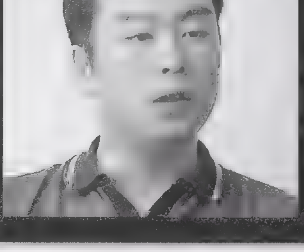
船水　そういうのが『スパⅡ』を作るときに発覚して、実際にほかのキャラクターにも適用させてみたら、本田だけ異様に強くなったんだよね。

西谷　攻撃力のランダム性も設定してたんですよ。キャラクターごとに、当たりハズレが大きいとか、おしなべて平均的とか。さらに、体力が減ると当たりハズレが大きくなるはずだったんですけど、これも本田しか機能してなくて。

――じつは本田は優秀なキャラクターだったんですね（笑）。

「必殺技コマンドは特許を取れたのにって言われました」

PROFILE



株式会社アリカ代表取締役

西谷 亮

カプコンで『ロストワールド』『ストⅡ』『エックス・メン』『マーヴル・スーパーヒーローズ』などを手がけたのち、'95年に独立、株式会社アリカを設立する。その後の代表作は『ストEX』シリーズ、『テトリス・ザ・グランドマスター』『ファイティングレイヤー』など。ちなみに、アリカという社名は、西谷氏の名前・AKIRAを逆から読んだもの。

西谷　それと、『ストⅡ』で当たり判定が見られるモードをこっそり入れておいたら、あとで見つかってエライ目にあいましたね。いまでも他社の人から「あれは参考になりました」って言われますよ。

船水　バレたのは、だいぶたってからだけどね。

西谷　なかには、朝一番からそのモードにセッティングしてるゲームセンターもありましたからね。思わず「うわ、ひでー」とか叫びましたよ（笑）。

『ダッシュ』から『ターボ』『スパⅡ』へ

――『ストⅡダッシュ』は、前作のヒットで気運が高まって作られたんですか？

西谷　あれは勝手に作ってたんですよ。『ストⅡ』で納得のいかなかった部分があったんで、ひそかに改良版を作ってたら「続編出さないか」という話がきた。

船水　営業的な理由もあったよね。キャラクターのデータが入ったROMがあまってたから、続編に利用しようという。『ストⅡターボ』のときにも、少なからずそういう理由があった。

――『ターボ』は船水さんが作ったんですよね。

船水　そうです。『スパⅡ』を作ってる途中に急に言われて。で、どうせやるなら、『ターボ』では『ストⅡ』のときに機能していなかった数値をなんとかしようと思ったんですけど、どれが機能してないのか思い出せなかった（笑）。だから、そのへんはあまりさわらないで、新技を入れて調整だけかけたんです。

――西谷さんが『ターボ』を作らなかったのは？

船水　そのころ西谷クンは、長期休暇をとってアメリカに行ってたんだよね。『ストⅡ』のちゃんとした続編を作ってくれという話が出たとき、すでに西谷クンがいなかったから、僕がかわりに『スパⅡ』を作ることになった。そのときは別の企画もあったし、あとから『ターボ』の話もきたので、3本同時に作ってた感じがする。

西谷　『ターボ』を作るという話だけは聞いてましたよ。ちょうど『スパⅡ』の新キャラクターが決まりはじめてたころでしたよね。

船水　あのときはフェイロンとキャミィが決まって、フェイロンの顔だけ変えた弁髪のヤツがいて、あとジェロニモ（開発当初のT.ホークの名前）がいた。

西谷　で、アメリカのスタッフから「インディアンが羽根飾りをつけているのは、日本人が出っ歯とメガネで描写されるのと同じくらいイヤなことだからやめてくれ」という指示があったんですよね。

船水　結局、羽が2枚だけになって、名前もT.ホークに変えた。で、フェイロンの顔だけちがうキャラクターを入れてもつまんないってことで、ディージェイを作ったりしたんだよね。

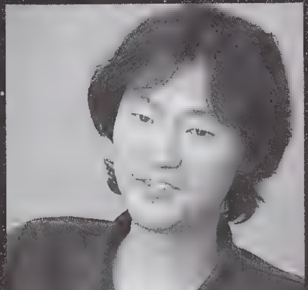
――西谷さんは日本にもどってきて「エックス・メン」を作ったわけですが、これは自分で選んだタイトルだったんですか？

西谷　これまでとちがうワクでやりたいと考えてたら、たまたまカプコンが「エックス・メン」の版権をとったという話を聞いて、超人系ならいろいろできて都合いいなと思って、やらせてもらうことにしたんです。

船水　まずは「新しい格闘ゲームを作ろう」だったんですよ。だから、最初のころは『ストⅢ』と呼ばれてましたね。

西谷　だけど、原作があるだけに、いろいろと規制がキビしかったですね。「ジャガーノートはものすごく重くて自分より高い場所には行けないので、ジャンプすることはありません」と言われたこともありました（笑）。

PROFILE



株式会社カプコン常務取締役

船水紀孝

'85年にカプコンに入社。『ガンスモーク』でキャラクターデザイナー、『サイドアーム』でプランナーの仕事を経験し、『1943』で本格的にプロデューサーとしてデビュー。以後、『天地を喰らう』『ストⅡ』『ヴァンパイア』『ストZERO』『VS.』『ジョジョの奇妙な冒険』『パワーストーン』各シリーズをはじめ、数々のヒットゲームを手がける。

「『スパⅡX』に豪鬼を入れたことは言われて思い出した（笑）」

豪鬼にまつわるエピソード

――船水さんは『スパⅡ』のあとに何を手がけたんですか？

船水　『ヴァンパイア』の開発をスタートさせてました。その途中でまた、『スパⅡ』のROMがあまってるから新作を作ってくれと言われて（苦笑）。でもまあ、自分のなかにも引っかかってる部分はあったんで、ROMの一部を新調して、新しい技も追加して……という流れで作ったのが『スパⅡX』です。それまで、リュウやケンに技を足すのはタブーなイメージがあったんですが、「そんなのは知らねー、全部いじってやる」って感じで。ただ、開発チームが企画の3人だけでしたから、ほかのチームの人に「このパターンを描いて」と頼んで、内職してもらったりしましたね。

――『スパⅡX』と言えば、隠しキャラクターの豪鬼が大変な話題になりましたよね。最初ウワサになったころ、カプコンの宣伝部の人に聞いても「そんなのはいません」って言われましたよ。

西谷　社内的にもそんな感じでしたよ。「何それ？」みたいな。

船水　豪鬼はデザイナーを別チームからナイショで借りて、誰にも見えない席でパターンを描いてもらったんです。それで、みんなが帰ってからこっそりとプログラムを組んで……とにかく秘密で作りましたからね。

西谷　そうそう、『スパⅡX』で豪鬼が使えるというウワサが出て、本当かどうか聞いたら、船水さんは入れたことをすっかり忘れてた（笑）。

船水　言われたときに思い出した（笑）。豪鬼にはいろんなことがあったね。使用コマンドはまだ書かないでと言ったのに、アーケードゲーム雑誌に載せられちゃったり。それで、ユーザーが豪鬼を使いたくて『スパⅡX』にもどってしまったから『ヴァンパイア』のセールスに影響したとまで言われたこともあったし。

西谷　操作キャラクターが隠されてるという概念がなかったので、豪鬼の存在は衝撃的でしたね。

船水　『スパⅡ』仕様のキャラクターも隠しで入れてあったけど、そっちはロケテストのときにバレちゃったからね。よくキャラクターを選んだあとにレバーをガチャガチャやる人がいるけど、あれで勝手に出ちゃったという。

西谷　それ、いまも言われますよ。「レバーをガチャガチャやったら、何か出るんじゃないの？」って（笑）。



「なんか知らないけどおもしろい、というのにこだわりたい」



ゲーム作りで心がけていること

――おふたりは、良い対戦格闘ゲームと、そうでない対戦格闘ゲームは何がちがうと思いますか？

船水　遊んでいる人にとっておもしろければそれでいい。基本的に、悪いゲームというものはないと思いますよ。

西谷　僕もそう思いますね。

船水　いわゆる"変ゲー"にもファンはいるわけだし。ていうか、西谷クンは変ゲーのマニアで、データイーストの『カルノフ』とか『チェルノブ』とか大好きなんですよ。僕も影響されてアートディンクの『太陽のしっぽ』をいつまでもひとりで遊んだりするようになっちゃった。

――自分が作ったなかで一番気に入ってるゲームはどれですか？

船水　僕は『スパⅡX』ですね。開き直って作れたから楽しかったですよ。あれに取ってかわるようなゲームを作れたらと思います。

西谷　バランスいいですからね。ディージェイとかは死んでもらうとして(笑)、納得いくところが多いですし。僕が好きなのは、やっぱり『ストⅡ』ですね。多くのメーカーの人がそうだと思うんですけど、ゲームを完成させるとしばらくそのゲームを見たくなくなるんですよ。でも、『ストⅡ』の対戦は好きだったので、真夜中でもずっとやってました。ゲームセンターでもお金を入れましたし、そういう意味では本当におもしろいゲームですよ。最近だと、『ストEX』もおもしろかったですね。ポリゴンでどこまで『ストⅡ』にせまれるかというのがあったので。

――対戦格闘以外でお気に入りの作品はありますか？

船水　『エリア88』かな。このあいだ出張先に置いてあって、つい最後までやっちゃった。あとは『天地を喰らうⅡ』。あれを作っているとき西谷クンに遊んでもらって「なんか知らないけどおもしろい」と言われたのが印象的だった。麻薬性みたいなのがあって、1回はじめるとみんな最後のほうまでやってくれたから。

西谷　僕は、新しい試みが好きなんで、対戦格闘以外の自分の作品では、『ロストワールド』や『マッドギア』が気に入ってますね。それとやっぱり『ファイナルファイト』。ふだん僕は細かいネタをノートに書きこんでいるんですが、そこから相当な量のネタを、あのゲームにはぶちこみましたから。ちなみに、そのときにノートに残っていたものを全部入れたのが『ストⅡ』なんです。

――おふたりがゲームを作るときに心がけていることは？

西谷　僕はゲーマーな人間なので、ゲーム性はゆずれない。とっつきにくいゲームで、ひとりしか遊ばなかったとしても、そのひとりが最後までやりこんで「こういう工夫があっておもしろかった」と言ってくれるようなものを目指したいです。

船水　僕は「なんか知らないけどおもしろい」というのにこだわりたいですね。ゲームって気軽にやって楽しいものだと思っているので、つまらないゲームほど罪なものはない。こだわるとすればそこだと思います。よくゲーム作りにこれだけの情熱をかけましたと言う人がいますけど、ツライのは当たり前であって自慢すべきことではないと。

西谷　そういうのはホントに開発者のエゴですよね。いくら苦労したからと言って、それで遊んだ人に悪い印象を残すようなものだったら意味ないですし。

対戦格闘ゲームのワクを広げるには？

――いまあらためて、対戦格闘ゲームというものを振り返ってみてどうですか？

船水　とんでもないものを作ってくれたなぁと。

西谷　よくも悪くも業界が変わりましたからね。かつてアーケードゲーム業界がヤバイと言われたときに、『テトリス』が出たら活性化して、またヤバイかなと思ったら『ダブルドラゴン』や『ファイナルファイト』が出てきて、そのつぎのときにはUFOキャッチャーが登場して、そして対戦格闘が現れた、と。いまは音ゲーってのもありますけど。

――このジャンルを作ってきたおふたりからすると、対戦格闘ゲームは今後どのように展開していくと思いますか？

船水　以前に西谷クンが「人間ほど賢いCPUはない」と言ったのが正しくて、絶対になくならないジャンルだと思ってます。でも最近は、対戦格闘ゲームというワクにおさまってるのがすごくイヤで……。

西谷　もう少しちがう方向に広がってもいいと思いますけどね。ネットワークや多人数プレイもひとつの方向性だし、協力プレイもいいと思う。

船水　"協力"は最近のキーワードで、実際そういうゲームを作ってるんですよ。人間は最高のCPUだけど、闘ってばかりだとギスギスしてしまう。そこで協力してみたらおもしろかったというのが『パワーストーン』で言われたことでね。

西谷　僕個人としては、対戦格闘ゲームはちょっと間隔を開けようかなと思ってます。作ろうとしても、いまある対戦格闘のワクのなかでどれだけおもしろくするかという方向に発想が行きがちなんで。ゲーム作りからすると、それは本末転倒ですからね。

――西谷さんはいま、どんなゲームを作ってるんですか？

西谷　秘密です……なんとなくヒントは言っちゃったと思うんですけど。

――多人数でプレイする『ファイナルファイトEX』とか(笑)？

西谷　惜しい(笑)。けど、あの手のポリゴンのヤツは作ってみたいし、そのへんのネタが少しずつ集まってきて、いけるかもという感覚にはなっているんですよ。いずれカプコンさんに「またキャラクター使わせてもらっていいですか？」って電話するかも(笑)。

船水　それもいいけど、変ゲー・マニアの西谷クンには、変なゲームも作ってもらいたいよね。

西谷　個人的にはやりたいですね。アリカが儲かって、売れないゲームがあってもいいぐらいになったら作ろうと考えてます。変ゲーのネタはたくさんあるんで。

――アリカから変ゲー・シリーズが発売されるかもしれない(笑)？

西谷　お約束しましょう。私の目の黒いうちに1本は作ります！

船水　これまでのゲームにもその片鱗は見えてたけどね(笑)。

――船水さんのほうは、いま頭のなかに、たとえば『ストリートファイターⅣ』といったタイトルはないんですか？

船水　ないですね。

西谷　また、そう言って作ってるんじゃないですか(笑)？

船水　しつこく作ってる別の対戦格闘はあるけど、『Ⅳ』を作ろうとは思わない。

西谷　忘れたころに出すといいかもしれませんよ(笑)。

船水　やっぱりいま作りたいものと言ったら、ネットワークゲームかな。あれだと多人数で遊べるから、全ハードのソフトを同時に発売して、つなぐことの楽しさを追求したりもしてみたい。……作るのは大変そうだけど。

西谷　相当な労力がいりますね。

――それがどのようなゲームになるのかはわかりませんけど、人と人がゲーム上で関わり合うという点では、これまでカプコンが対戦格闘でつちかってきたノウハウが活きていくんでしょうね。

船水　そういった対戦ゲームも作りたいですし、時間があれば、ひとりでじっくりのめりこめるゲームも作ってみたい。まあ、これからもいろいろと挑戦していきますんで、期待していてください。

(2000年夏／カプコン東京支店にて収録)



「僕はゲーマーな人間なんでゲーム性はゆずれない」

対戦格闘ゲーム用語集

さまざまな作品に共通して使われているシステム的な単語から、プレイヤーのあいだで愛用されたスラングまで、対戦格闘ゲームに関する用語を独断と偏見でピックアップ。なかには、ちょっとした裏話を記したものもあるので、新しい発見ができるかも。現代対戦格闘用語の粋を集めたこのコーナー、存分にご堪能あれ。

ア行

あいうち【相打ち】
お互いのキャラクターが出した技が同時にぶつかり、双方ともにダメージを受けること。

あいうちオーケー【相打ちOK】
技の攻撃力や体力の多さにモノを言わせて、相打ちを辞さずに攻撃を仕掛けていく戦法。

あいしょう【相性】
対戦するキャラクター同士の、性能面での優劣差。勝敗に関わる要因の一種。

あしばらい【足払い】
しゃがみⓀの一般的な呼びかた。

あしばらいがっせん【足払い合戦】
接近戦において、足払い主体の闘いを展開すること。技の間合いを把握しているプレイヤーのみが使いこなせる戦法。

あしもとむてき【足元無敵】
→下半身無敵

あたりはんてい【当たり判定】
①キャラクターの出す技ひとつひとつに設定された、相手に攻撃を当てることができる部分。攻撃判定。
②キャラクターの身体に設定された、相手の攻撃が当たる部分。食らい判定。

アッパーしょうりゅうけん【アッパー昇龍拳】
リュウまたはケンの連続技のなかでもとくに代表的なもの。『ストⅡ』を例にあげると「近距離立ち強Ⓟ(=アッパー)→昇龍拳」という流れになる。『ストⅡ』の対2P戦が流行りはじめたころは、この連続技が出せるだけでもヒーローだった。しかし最近のシリーズではリュウ、ケンともにもっとハデで攻撃力の高い連続技が主流となっているため、いまやアッパー昇龍拳は絶滅の危機に瀕している。

あてなげ【当て投げ】
なんらかの攻撃を相手にヒットorガードさせ、その直後に投げること。ほとんどのゲームでは、投げられる側に反撃、脱出の余地があることから、投げハメとは一線を画する。しかし、地域によっては投げハメと同じあつかいを受けてしまうので、使用するさいは注意したい。

あてみ【当て身】
コマンド入力によって特定のポーズをとったところに相手の攻撃を受けると、その直後に打撃、投げなどで反撃するタイプの技の総称。実際の武術などで言われる当て身とは意味合いが異なる。

アドバンシングガード【advancing guard】
ガード中にコマンドを入力することで、攻撃してきた相手を押しもどすシステム。『VS.』シリーズや、『ヴァンパイア セイヴァー』などで採用されている。



◀相手に追いつめられたときに使用する。ゲームによってコマンドがちがうので注意。

あばれ【暴れ】
状況を気にせず、技を絶え間なく、かつ無作為に出す戦法。レバーをグルグルまわしながらボタンを連打するような闘いかたがそれで、対戦格闘ゲームに慣れていないプレイヤーに多く見られる。動きがまったく予想できないため、上級者でも意外と対応に苦労することが。

アピール【appeal】
相手を倒したあとに、さまざまな動きで勝利の喜びを表現すること。『エックス・メン』シリーズや『ストⅢ』シリーズのように、すでに動かなくなった相手に打撃を加えてアピールできるものもある。なお、度のすぎたアピールはトラブルのもとになるので、気をつけたい。

ありあり
→なんでもあり

あんてい【安定】
確実性と安全性の高い行動のこと。「しゃがみ中Ⓟで安定」と言えば、「この場面でしゃがみ中Ⓟを出しておけば確実にダメージを与えられる(リスクが小さい)」という意味。日本語って美しい。

あんてん【暗転】
①スーパーコンボやオリジナルコンボなどを使った直後に、演出として画面が暗くなること。見た目にカッコイイ。
②スーパーコンボやオリジナルコンボなどを使った直後に、演出として双方のキャラクターの動きが停止する現象のこと。

イス【椅子】
①プレイヤーがすわる場所。たいていは筐体とワンセットで置いてあるが、筐体のタイプによってはイスがないものも。
②対戦で負けたプレイヤーが蹴るもの。

イズム【ISM】
『ストZERO3』におけるウリの要素のひとつ。同じキャラクターでも、選んだタイプによって空中ガードやスーパーコンボなど、利用できるシステムが変化するのが特徴。『カプコンVS.SNK』では、このアイデアが「グルーヴセレクト」という名前で継承されている。

いってん【1点】
①対2P戦を1回、または対CPU戦でコンティニューを1回行なうごとに加算されるスコア(点数)。もともとは、ハイスコア申請時に、不正がないかどうかを判別するために導入されたシステム。
②技量の差が大きく、何もできずに(=1点で)負けること。こうなると、ちょっと(と言うか、かなり)屈辱的。

いてっ【痛っ】
キャラクターが攻撃を食らったときに、プレイヤーが発する呪文。連続技やスーパーコンボなどを受けたさい、思わず口をついて出ることが多い。「チョーいてぇ」「いたすぎだろー」などの上位呪文もある。

いどうおきあがり【移動起き上がり】
ダウン中に移動することで、起き上がる位置を変えられるシステム。カプコンの対戦格闘ゲームでは、『エックス・メン』ではじめて採用された。

いどうなげ【移動投げ】
コマンド完成後、一定距離を移動してから投げるタイプの技の総称。

いろちがい【色ちがい】
→2Pカラー(ツーピーカラー)

インカム
ゲーム機の収入のこと。インカムが良いゲームは末永く設置されるが、悪い場合は1ヵ月を待たずしてゲームセンターから消えてしまう場合もある。さらに、ロケテスト時のインカムが思わしくないと、発売されないこともあるから大変だ。「このゲーム、インカムいいねー」なんて使いかたをすれば、ちょっとだけ業界人気分にひたれる。

インストラクションカード【instruction card】
ゲームの操作方法やシステムを解説してくれる親切な張り紙。通称、インスト。

うかせる【浮かせる】
打撃を当てたり投げたりして、相手を「追撃可能な吹き飛び状態」にすること。

うけみ【受け身】
攻撃を受けたときにコマンドを入力することによって、ダメージを軽減したり、吹き飛びやダウン後の状況を有利にできるシステム。

うらまわり【裏まわり】
→めくり

えいきゅうコンボ【永久コンボ】
同じパターンの連続技をとぎれることなくくり返して、相手を倒すテクニック。誰にでもできる簡単なものから、60分の1秒のズレも許されない高度なものまで、その内容はじつに多彩。いずれにしてもゲームバランスを大きくくずしてしまう可能性があり、投げハメなどと同様、好印象で受け入れられることは少ない。

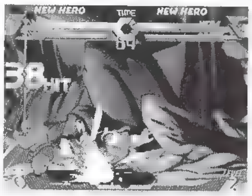
えいぎょう【営業】
→接待プレイ

エリアルレイヴ【aerial rave】
特定の「相手を高く浮かせる攻撃」をヒットさせてから、空中でチェーンコンボをキメること。お互いが空中にいる状態で、基本技のみを使った3ヒット以上の空中コンボをキメても同様のあつかいになる。『マーヴル・スーパーヒーローズ』や『VS.』シリーズなどで採用されているシステム。

えんきょり【遠距離】
お互いが離れていて、飛び道具や突進技くらいでしか攻撃できないような間合い。

えんせい【遠征】
地元から離れ、対戦のさかんな地へおもむくこと。これを行なうと、自分の知らないタイプの闘いかたや特殊な連続技などを学べるばかりか、友だちの輪(古！)まで広がるというメリットがある。

おいうち【追い打ち】
①ダウンしている相手に対して追撃を仕掛けること。『ヴァンパイア』シリーズや『スターグラディエイター』シリーズなどには、この「追い打ち」専用の攻撃が用意されている。
②空中コンボの別称。



◀相手の身体に届きさえすれば、ほとんどの技で追い打ちが可能なゲームもある。

おおあし【大足】
→大足（だいあし）

オート【auto】
自動的にガードしたり、簡単な操作でスーパーコンボを出せるシステムの総称。

オートガード【auto guard】
相手の攻撃を自動的にガードしてくれる機能。テクニックが日々激化しているなか、新しく対戦格闘ゲームをはじめたプレイヤーでもそこそこ闘えるようにと、初心者救済のために導入された。しかし、ゲームによっては、上級者がオートガードを使うことで手がつけられなくなる場合もある。

おきあがり【起き上がり】
地面に倒れている状態から立ち上がる動作。たいていの対戦格闘ゲームは、ダウンしたキャラクターが起き上がるまでは完全無敵になっている。

おきあがりしょうりゅうけん【起き上がり昇龍拳】
起き上がると同時に出す昇龍拳のことで、リバーサル昇龍拳とも言う。『ストⅡ』シリーズでは、これをキワめることで起き上がりの無敵状態から昇龍拳の完全無敵へと移行できるため、起き攻めをしてくる相手に対してのケンセイとなった。

おきコイン【置きコイン】
ゲーム筐体の上にこれ見よがしにお金を置き、「つぎは俺がプレイするぞ」と意志表示すること。対戦格闘ゲーム最盛期には、仲間内でいつまでもプレイしたり、ひとりで台を占領するマナー知らずが多かったため、こうでもしないとなかなかプレイできないこともあった。

おきしょう【起き昇】
→起き上がり昇龍拳

おきぜめ【起き攻め】
相手の起き上がりに技を重ねたり、ジャンプ攻撃を仕掛けること。

おく【置く】
①相手が手足を伸ばしてきたり、突進技を使ってくることを予想して、技を出しておくテクニック。
②→重ね

おこさまプレイ【お子様プレイ】
①強い技だけを使って闘うプレイスタイル。戦法が単純に見えるところからそう呼ばれるのだろう。
②→暴れ

おしあいはんてい【押し合い判定】
キャラクター同士が重ならないようにするために設定されている判定。前進中に押し合い判定同士がふれ合うと、相手を押しながら前に進むようになる。押し判定、接触判定とも言う。

おれおれ【俺俺】
自分が投げたと思ったのに反対に相手に投げられたり、相手と同じタイミングで出したはずのスーパーコンボが自分だけ出なかったときなどに発せられる呪文。

おれよりつよいやつにあいにいく【俺より強いヤツに会いに行く】
リュウの名言。

おれよりよわいやつにあいにいく【俺より弱いヤツに会いに行く】
リュウの名言を知っているプレイヤーなら、誰しも一度は思ったり口に出したりする言葉。

カ行

ガード 【guard】
相手の攻撃を防御すること。カプコンの対戦格闘ゲームのほとんどはレバーを後方に入力することでガードできるが、なかには『スターグラディエイター』や『超鋼戦紀 キカイオー』など、ガードボタンでガードするタイプのゲームもある。

ガードキャンセル【guard cancel】
ガード硬直中に特定のコマンドを入力すると、その硬直をキャンセルして相手へ反撃できるシステム。『ヴァンパイア』で採用され、以降のさまざまなシリーズに受け継がれていった。

ガードクラッシュ【guard crash】
①相手の攻撃を何回もガードしてガードパワーゲージがゼロになると、強制的にガードが解かれて無防備状態となるシステム。『ストZERO3』で採用されている。
②相手のガードを無視してダメージを与えられる攻撃のことで、『ポケットファイター』で採用されている。

ガードふのうわざ【ガード不能技】
ガード操作をしてもガードができない技の総称（投げ技は含まれない)。『ストⅡ』のブランカの垂直ジャンプ強Ⓟや、『ストZERO』のソドムの立ち強Ⓚ（終わりぎわ)などが代表的。ガード不能技のほとんどは開発者の予期せぬところで生まれてしまったものだが、『ストEX』シリーズにおけるガードブレイクのように、待ち対策の一環として意図的に採用されたものもある。

かいがいばん【海外版】
日本以外の国で発売されている基板。基本的にはタイトルやメッセージが変化しているのみだが、ゲームによってはキャラクター名が変わっていたり、専用の隠しキャラクターが使える場合もある。

かいせつくん【解説くん】
①他人がプレイしている横やうしろで、その内容をあーだこーだと批評する人。プレイヤーにとってはジャマであることがほとんど。
②解説ランドのプリンス。カワイコちゃんには弱い。

がいとうはおう【街頭覇王】
①中国語による『ストⅡ』の呼び名。
②中国の『ストⅡ』漫画。劇画調のリュウやケンが中国語で叫びながら誌面せましと暴れまわるさまは壮観。

かいまく【開幕】
ラウンド開始の瞬間～直後のこと。

カウンターダメージ【counter damage】
技の動作中に攻撃を食らったときに、通常よりも多くダメージを受けること。なかでも『ストⅡ』のブランカのローリングアタックや、『ストZERO2』のダンの挑発伝説（最後のポーズ中)に攻撃を当てたときなどは、そのきわ立った効果を見ることが可能だ。

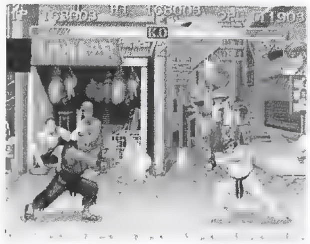
カウンターヒット【counter hit】
①相手が出した技に、自分の技をヒットさせること。
②『ストZERO3』に登場したシステム。相手が技を出した瞬間に自分の技を当てると、与えるダメージが増加するほか、のけぞり時間が長くなったり、空中コンボを狙いやすくなるというメリットがある。

カウンターわざ【カウンター技】
→当て身

かくゲー【格ゲー】
対戦格闘ゲームの略称。

かくしキャラ【隠しキャラ】
→隠しキャラクター

かくしキャラクター【隠しキャラクター】
①背景などに隠された、そのゲームとはあまり関係のないキャラクター。ほかのゲームに登場するキャラクターであることが多い。
②特定のコマンドを入力したり、一定時間が経過することによって使用可能となるキャラクター。『スパⅡX』の豪鬼がその代表格で、豪鬼使用コマンドは当時、対戦格闘ゲームファンのあいだで大きな反響を呼んだ。以来、この手法は「あって当然」的な雰囲気が高まり、以降の対戦格闘ゲームには、公開・非公開を問わず、かならずと言っていいほど隠しキャラクターが用意されるようになった。


▲隠しキャラクターは、そのゲームの人気を活性化させるための重要なファクターでもあった。

かくにんくん【確認くん】
①筐体が背中合わせになっているタイプの対戦台で、乱入されるたびに相手側をのぞきこんで、誰が相手かをチェックするうっとうしい人。
②確認ランドのプリンス。悪魔怪獣なんでもこい。

かさね【重ね】
相手の起き上がる場所や吹き飛んだあとの着地点にあらかじめ技を出しておいて、無敵状態が終わった瞬間の相手に攻撃を当てるテクニック。

カスあたり【カス当たり】
複数ヒットの効果を持つ技を出すタイミングがズレて、本来よりもヒット数やダメージなどが少なくなる現象。連続技を狙うときは、これを意図的に行なう場合もある。

かたい【堅い】
リスクの少ない攻めを多用するプレイスタイルを指す言葉。

かたお【かた夫】
堅いプレイを行なうプレイヤーのこと。

かため【固め】
相手に攻撃を（連続で)ガードさせて、反撃の機会を与えないこと。

かためなげ【固め投げ】
なんらかの攻撃をガードさせたあと、すぐに投げる戦法。いわゆる当て投げ。

かちキャラ【勝ちキャラ】
①相手が使っているキャラクターに対して相性の良いキャラクター。
②自分が負けたときの逃げ口上。「相手は勝ちキャラだからなぁ」というような使いかたをされる。

かちゼリフ【勝ちゼリフ】
勝利したキャラクターがしゃべるキメゼリフ。なかでも春麗の「ゴメンネ！」やガイの「これぞ、武神流」などは有名。勝ちメッセージと同じ意味で使われることも。

かちポーズ【勝ちポーズ】
勝利したキャラクターがとるキメポーズ。数種類用意されている場合が多い。

かちメッセージ【勝ちメッセージ】
キャラクターが勝利したあとに表示されるメッセージ。

ガチャプレイ
→暴れ

カニパンチ
『ヴァンパイア』におけるオルバスのしゃがみ強Ⓟのこと。しゃがみ攻撃でありながらしゃがみガード不可で、動作速度も速いことから、ガードや回避が非常に難しい。攻撃する手がカニのハサミのような形状になるために、この呼び名がついた。略してカニパンとも言う。

かはんしんむてき【下半身無敵】
相手の足払いをはじめとする低い位置に出る攻撃を、スリ抜けられる状態。『ストⅡターボ』のザンギエフのクイックダブルラリアットや、『スパⅡ』のディージェイの弱・ダブルローリングソバットなどを使うと、その状態になる。


◀技によっては相手の足払いを回避できるだけでなく、そのまま反撃することも可能だ。

がめんはし【画面端】
①画面の両端。
②闘っているフィールドのなかで、それ以上先に進むことができない地点。相手が画面端にいるときに攻撃を当てると、相手が後退できないぶんヒットバックが小さくなるため、画面中央では成立しない連続技をキメることも可能。なお、『ストEX』シリーズなどのように、画面端が設定されていない(=どこまでも移動できる)ゲームもある。

からガード【空ガード】
相手に当たらないように攻撃を出し、ガードポーズを取らせること。直後に投げたり、接近戦に持ちこむなど、相手を後退させたくない場合に使用する。

からキャンセル【空キャンセル】
①空振りした技を、必殺技やスーパーコンボでキャンセルすること。
②出ぎわキャンセルの別称。

からジャンプ【空ジャンプ】
何も技を出さず、ジャンプだけを行なうこと。ジャンプ攻撃を仕掛けると見せかけて相手に立ちガードをさせておき、着地と同時にしゃがみⓀや投げ技などでダメージを与える、というように、奇襲として使うのが一般的。

かんぜんむてき【完全無敵】
どんな技も通用しないこと。たいていの対戦格闘ゲームにおいて、起き上がりや吹き飛び後はこの状態。また、必殺技やスーパーコンボのなかには、技の出ぎわが完全無敵になるものもある。

かんばん【看板】
『ストⅡ』でリュウのステージに設置されている障害物。「風林火山」の四文字が書かれている。壊すと1000点。

かんりゃくか【簡略化】
正式なコマンドの一部をはぶいても、入力が認められること。

きぜつ【気絶】
→ピヨリ

きぜつち【気絶値】
→ピヨリ値

きほんわざ【基本技】
特別なコマンド入力を必要とせず、1個の攻撃ボタンを1回押すだけで出せる技の総称。通常技とも呼ばれる。

きめうち【決め打ち】
ヒット、ガードを問わずに一連のコンビネーションを行なうこと。ヒット確認が苦手な初心者にはありがちな戦法。

ぎゃくガード【逆ガード】
通常とはレバーを逆方向に入れるガード操作のこと。めくりガードとも言う。

ぎゃくしょうりゅうコマンド【逆昇龍コマンド】
昇龍拳のコマンドのレバー入力部分(➡⬇↘)とは、入力方向が左右反対(⬅⬇↙)になっているコマンドのこと。

ぎゃくヨガコマンド【逆ヨガコマンド】
『ストⅡ』におけるヨガフレイムのコマンドのレバー入力部分(⬅↙⬇↘➡)とは、入力方向が左右反対(➡↘⬇↙⬅)になっているコマンドのこと。『ストZERO2』などではヨガファイアー暴発の防止策として、ヨガフレイムのコマンドがはじめから逆ヨガ状態になっているため、なにがヨガでどれが逆ヨガなんだかもうさっぱり。

キャラがち【キャラ勝ち】
→勝ちキャラ

キャラげんてい【キャラ限定】
特定の戦法や連続技において、対象となるキャラクターがかぎられること。

キャラさ【キャラ差】
キャラクターの性能差。

キャラまけ【キャラ負け】
→負けキャラ

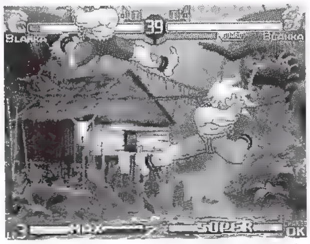
キャンセル【cancel】
技の動作のスキを、別の技を出すことによってなくしてしまうテクニック。連打キャンセル、チェーンコンボ、必殺技キャンセルなど、さまざまな種類のキャンセルが存在する。

きょうせいガード【強制ガード】
いったんガードをはじめたら、ガード硬直を解除する技(ガードキャンセルなど)を使用しないかぎり、ガード以外の行動ができなくなる状態。連続ガード。

きょうせいキャンセル【強制キャンセル】
基本技や特殊技の動作を、キャンセルの受付時間を無視して強制的にキャンセルすること。順番押し系のコマンドで実行可能な場合が多い。

きょうたい【筐体】
①いわゆるゲーム台のこと。テーブルタイプや、アップライトタイプといった種類が存在する。
②マナーが悪いプレイヤーにたたかれたり、タバコを押しつけられたりする運命にある道具。

きんちゃんキック【欽ちゃんキック】
ブランカのジャンプ弱Ⓚやジャンプ中Ⓚの俗称。某欽ちゃんのポーズに似ているためにこう呼ばれる。


▲左が某欽ちゃん(プライバシー保護のため顔などは隠してあります)。右がブランカ。

くうちゅううけみ【空中受け身】
『ストZERO3』に採用されているシステムで、ダウン回避の一種。相手に吹き飛ばされたとき、空中で特定のコマンドを入力することにより、その場で態勢を立て直して、ダウンするのを防ぐ。『私立ジャスティス学園』の熱血受け身も、これと同様のシステム。

くうちゅうガード【空中ガード】
ガードを空中で行なうこと。このシステムを採用している作品は多いが、ゲームによって、すべての攻撃が空中ガード可能であったり、地上攻撃のみ空中ガード不可能といったルールのちがいがある。

くうちゅうコンボ【空中コンボ】
空中に吹き飛んでいる状態の相手に連続技をキメること。

くうちゅうダッシュ【空中ダッシュ】
ダッシュを空中で行なうこと。

くうちゅうなげ【空中投げ】
ジャンプ中、または浮いている状態の相手にのみキメることのできる、ジャンプ中の投げ技の総称。『ストⅡ』における春麗の空中投げは、間合いが広く、竜巻旋風脚を投げることもできた。

くつじょくわざ【屈辱技】
相手に屈辱感を与えることができる攻撃の総称。とくに、トドメを刺すときに使われることが多い。ふだんなら絶対に使用しないような技を使うのが一般的。

くっしんなげ【屈伸投げ】
相手の直前でしゃがみ、そのまま足払い……と見せかけて投げること。考案者の名前をとって「永田投げ」とも呼ばれる。

くらいはんてい【食らい判定】
相手の技が当たる部分。これが大きいと、たいていは不利。

くらいポーズ【食らいポーズ】
相手から攻撃を受けて、のけぞったり吹き飛んだりしている状態。

くらいなげ【食らい投げ】
相手のジャンプ攻撃をワザと打点の高い位置で受けて、着地した相手をそのまま投げてしまうこと。ミスすると、連続技のエジキになる場合もある。

くらいなげられ【食らい投げられ】
食らい投げをしようとして相手の攻撃をワザと受けたまではよかったが、直後に投げられてしまうという、最悪の結果になること。泣きっ面にハチ。

くるま【車】
ボーナスステージで壊されるもの。

ケーオー【K.O.】
相手の体力ゲージをゼロ未満にした状態。ゲームによっては、相手のダメージゲージを満タンにした時点でK.O.となるものもある。

ゲージしょうひわざ【ゲージ消費技】
スーパーコンボゲージやスペシャルゲージなどのゲージを消費して出せる技の総称。ゲームによっては、ゲージのかわりにアイテムを消費する場合もある。

ゲーセン

ゲームセンターの略称。しかし、たとえ店の名前がゲームコーナーだろうと、ゲームプラザだろうと、誰もゲーコーやゲープラとは言わない。みんなゲーセン。ビバ・ゲーセン。

ケズリ

必殺技やスーパーコンボをガードしたときに生じるダメージのこと。体力がケズりとられるように少しずつ減っていくところから、こう呼ばれるようになった。

げだんこうげき【下段攻撃】

立ちガードできない攻撃の総称。

ケツおとし【ケツ落とし】

『ストⅡ』シリーズ初期における、リュウ、ケンのめくりジャンプ強Ⓚの別称。相手をいわゆる"でん部"で攻撃しているように見えることから、この名がついた。エドモンド本田のスーパー百貫落としはロコツなケツ落としに見えるが、ケツ落としとは言わない。なぜ？

こあし【小足】

弱Ⓚ、とりわけしゃがみ弱Ⓚのこと。

ごいちに【512】

「512分の1の確率」の俗称。『ストⅡ』においては、ボタンを押すと512分の1の確率で自動的に出る必殺技や、ガード操作をしていなくても512分の1の確率で自動的に行なわれるガードのことを指す。

こうげきはんてい【攻撃判定】

相手に攻撃できる部分。判定そのものの出現が早く、かつ大きい技が使い勝手がいいとされる。

こパン【小パン】

弱Ⓟのこと。

こパンスカし【小パンスカし】

たとえば強攻撃→弱攻撃のキャンセルができる状態で、強攻撃を相手に当てた直後に弱Ⓟを空振りするテクニック。こうすることで、相手ののけぞり時間は強攻撃を食らったときのものでも、自分の硬直時間は弱で攻撃したときとほぼ同等になる。その時間差を利用すれば、まだのけぞっている相手に(接近→)攻撃ができるわけだ。『ストEX2』や『EX2 PLUS』のエクセル中では、とくに多用されるテクニック。

コマンド【command】

①必殺技やスーパーコンボなどを出すための操作手順。波動拳なら⬇⬊➡+Ⓟ、サマーソルトキックなら⬇タメ⬆+Ⓚ、スクリューパイルドライバーならレバー1回転+Ⓟ、というように、技ごとにいろいろなコマンドが用意されている。
②特定の手順にしたがってレバーやボタンをすばやく入力していく、コマンドの入力形態のひとつ。

コマンドけい【コマンド系】

タメを含まない、必殺技やスーパーコンボの入力系統。

コマンドなげ【コマンド投げ】

通常投げとはちがい、コマンド入力が必要な投げ技。基本的に、攻撃力が通常投げよりも高く、投げ受け身や投げ抜けができないのが特徴。必殺投げとも言う。

コマンドひょう【コマンド表】

各キャラクターの必殺技やスーパーコンボなどのコマンドを掲載した表。

コンティニュー【continue】

対CPU戦でCPUキャラクターに敗れたあと、そのラウンドから再挑戦すること。お店の基板の設定によっては、コンティニューできない場合もある。

コンボ【combo】

①連続技。ヒット数やダメージ量の多いコンボをキワめれば、それだけ対2P戦での勝率もアップする。ましてや永久コンボなどをキワめた日には、もはや向かうところ敵なしだ。いや、むしろ敵だらけかも……。
②『スパⅡ』『スパⅡX』におけるコンビネーションボーナスの略称。

コンボしゅうせい【コンボ修正】

コンボ中、1発1発の攻撃力がしだいに低下していく現象。これはバランス調整の一環として入っているシステムで、1回の連続技だけで勝負が終わってしまわないよう、プログラム的にそういう計算がなされている。コンボ補正。

サ行

サイコなげ【サイコ投げ】

『ストⅡダッシュ』で流行った、サイコクラッシャーをガードさせてからの投げ。そのあまりにも手軽な戦法は、ハメ論争の火種のひとつとなった。

サガットステージのいし【サガットステージの石】

『ストⅡ』シリーズのサガットステージの右端にある石。これは、相手との距離を測るための目印として、世界中のプレイヤーにこよなく愛されたと言う。その功績をたたえて、ステージの曲に合わせた「そこにあ～るい～しを～　手で拾って投～げろ～♪」という歌詞まで作られたことはあまりにも有名(?)。

サガットステージのき【サガットステージの木】

『ストⅡ』のサガットステージで、キャラクターよりも手前の位置に生えている、ちょっと気になる木。キャラクターが隠れてしまうのが不評だったのか、『ストⅡダッシュ』ではあっさりと伐採されてしまった。自然は大切にネ。

さきよみ【先読み】

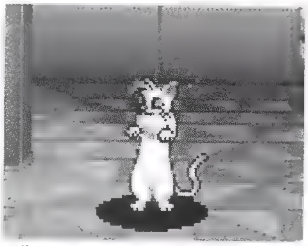
相手がつぎに出す技を予想すること。対戦経験が豊富になれば、それだけ的確な先読みもできるようになる。

サバイバルモード【survival mode】

残り体力を持ち越す形式の対CPU戦。

さばかれじょうたい【裁かれ状態】

キャラクターの身体がデフォルメ化されたり、別の物体に置きかえられた状態のこと。この状態になったキャラクターは、行動は可能なものの、基本的には無力となる。『ヴァンパイア』シリーズのアナカリスの必殺技「王家の裁き」を食らったときに起こる現象だったため、こう命名された。



▲裁かれると、たいていは愛らしい姿になる。写真は『ヴァンパイア』のフェリシア嬢。

ザリガニパンチ

→カニパンチ

シーピーユー【CPU】

対戦相手がいないとき、一緒に遊んでくれる親切な人。でも、動きは親切じゃないことがままある。

シーピーユーはんのう【CPU反応】

CPUキャラクターが、プレイヤーのボタン入力やコマンド入力に反応して、それに対応した行動をとること。電気反応。

しきんきょり【至近距離】

通常投げが可能になるぐらいの近い間合い。単に近距離とも言う。

じくずらし【軸ずらし】

画面上で見て、手前方向や奥方向へ移動すること。お互いが向かい合っている(=軸が合っている)状態からズレるため、こう呼ばれる。3D対戦格闘ゲームでよく見られるシステム。

しぬ【死ぬ】

キャラクターの体力がなくなること。死んでもつぎのラウンドには復活しているが、気にしない気にしない。

しゅうきゃくデモ【集客デモ】

→デモ

しゅじんこう【主人公】

そのゲームの主役級キャラクター。しかし、対戦格闘ゲームでは誰もが主人公のようなものなので、あってなきがごとし。同じシリーズでも作品ごとに主人公が変わる場合もある。

しゅっぱんしゃたいこうせん【出版社対抗戦】

新作ゲームが発売されるとき、その発表会を兼ねて行なわれるプレス用ゲーム大会のこと。各出版社のライターや編集者が選手として参加し、雌雄を決する。

じゅんガード【順ガード】

いわゆるふつうのガード。相手の攻撃に対し、レバーを後方、または斜め下後方に入力すること。正ガードとも言う。

じゅんばんおし【順番押し】

ボタンを特定の順番で押すコマンドのこと。必殺技コマンドのみならず、隠しコマンド入力時もお世話になる。

しょうがいぶつ【障害物】

『ストⅡ』のリュウステージや、ケンステージなどの背景にあるオブジェ。吹き飛ばされた身体がヒットすると壊れる。

じょうだんこうげき【上段攻撃】

しゃがんでいると空振りする攻撃の総称。3D対戦格闘ゲームでは多用される用語だが、2D対戦格闘ゲームではあまり使われることはない。

しょうちゅうだい【小中大】

弱・中・強の別称。オフィシャルは弱・中・強であることが多いが、イメージ的につかみやすいのか、小・中・大のほうもすっかり定着している。

じょうはんしんむてき【上半身無敵】

ディージェイのマシンガンアッパーや、『ZERO2』のリュウの弱・昇龍拳のように、上半身のみ食らい判定のない技。

しょうりポーズ【勝利ポーズ】

→勝ちポーズ

しょうりメッセージ【勝利メッセージ】

→勝ちメッセージ

しょうりゅうけん【昇龍拳】

対戦格闘ゲームをプレイする人にとって、知らなければモグリとまで言われるほどに有名な、リュウ、ケンの必殺技。対空用必殺技の代名詞でもある。

しょうりゅうコマンド【昇龍コマンド】

昇龍拳のコマンドのレバー入力部分(➡⬇⬊)と同じコマンドのこと。

しんキャラクター【新キャラクター】

シリーズものの作品において、最新作ではじめて登場したキャラクターのこと。略して新キャラとも言われる。

しんくうなげ【真空投げ】

『ストⅡ』のガイルが使うことのできる、最強最後の必殺技。相手が投げ間合いのなかにいれば、ジャンプしていようが、金網に張りついていようが投げることが

可能。また、真空投げ→真空投げの連続技もできるため、一度キマると相手の体力がゼロになるまで投げつづけられる。

しんわざ【新技】
①シリーズものの作品において、最新作ではじめて追加された技のこと。
②自分で編み出したオリジナルの連係や連続技のこと。

すいこみ【吸いこみ】
『ストⅡ』シリーズにおけるザンギエフのスクリューパイルドライバーなどで、離れた間合いから相手を投げること。まるで相手を吸いこんでいるかのように見えることから、こう名づけられた。

すいこみアッパーしょうりゅうけん【吸いこみアッパー昇龍拳】
対2P戦黎明期は1プレイで少しでも長く対戦を楽しもうと、「お互いが1本ずつ獲得したら、つぎのラウンドをドローにする」という暗黙の了解が一部のゲームセンターに存在した。ドローの合図は「倒されそうになったら立ち弱Ⓟを連打する」というものが一般的で、これをはじめたら、勝っているプレイヤーが突然わざと攻撃を受けはじめる、という奇妙な光景が展開したものだ。この一種異様かつ迷惑なルールを打ち破るために開発されたのが吸いこみアッパー昇龍拳である。やりかたは簡単で、まず、ドローの条件を整えて立ち弱Ⓟ連打を開始。その意味を勝手に了解した相手が吸いこまれるように寄ってきたら、すかさずアッパー昇龍拳！　これで倒された相手は、自分のアマさをさとって出直す……はずもなく、たいていの場合は口論→大ゲンカへのコンボとなるので、実際に使用されることは少なかった。

スーパーアーマー【super armor】
特定の攻撃を受けてものけぞらない状態。そのため、接近や攻撃を中断されにくい。『エックス・メン』などに登場するジャガーノートや、『マーヴル・スーパーヒーローズ VS.ストリートファイター』以降の作品に登場するハルクが通常の状態で利用可能なほか、『ヴァンパイア セイヴァー』に登場する何人かのキャラクターは、ダークフォース中にスーパーアーマーの能力を得ることができる。

スーパーキャラ
『スパⅡX』で選択できる、『スパⅡ』の性能を持つキャラクターのこと。

スーパーキャンセル【super cancel】
①必殺技やスーパーコンボなどをキャンセルしてスーパーコンボを出せるシステム。『ストEX』シリーズや『ストⅢ』シリーズで採用されている。
②スーパーコンボのみでキャンセル可能な特定の基本技をキャンセルして、スーパーコンボを出すこと。

スーパーコンボ【super combo】
必殺技の強化版のようなもので、ゲームによって、スペシャル必殺技、ハイパーコンボ、スーパーアーツなどに呼称が変わる。使用するにはスーパーコンボゲージ(これもゲームによって呼称が変化)の蓄積と専用のコマンド入力が必要。そのほとんどは、高い攻撃力と、発動時にいくらかの無敵時間を持つ。

スーパーコンボゲージ【super combo gauge】
スーパーコンボや、その他のゲージ消費技を発動させるときに使用するゲージ。ゲームによって名称が変化する。

スーパージャンプ【super jump】
特定のコマンドを入力することで、通常よりも高いジャンプを行なうこと。ハイジャンプと呼ぶゲームもある。

スカしなげ【スカし投げ】
①相手に跳びこみつつジャンプ攻撃をわざと空振りするように出して、着地と同時に相手を投げること。
②相手の技を空振りさせておき、そのもどりぎわのスキを狙って投げること。

スカす
①相手の攻撃がギリギリ当たらない位置に立ち、技を空振りさせるテクニック。
②→**空ガード**

スキ
技の持つ予備動作および終了動作(フォロースルー)のこと。

すぐドリ
ジャンプ直後にドリルキック型の技を出すこと。『ストⅡダッシュ』以降のダルシムや、『ヴァンパイア』シリーズのアナカリス、『ストⅢ』のネクロなどで可能。

スクリューハメ
基本技で相手を固め、脱出困難(または不可能)な状態にしてからスクリューパイルドライバー(ザンギエフの必殺技)をキメる、投げハメの上位バージョン。

ステージ【stage】
ゲーム中のキャラクターが対戦を行なう場所。そのロケーションは、地球上にとどまらず、宇宙、異世界など、じつにさまざま。

すてゲー【捨てゲー】
その場でプレイを放棄すること。対戦内容が気に食わないときだけでなく、終電まぎわ、恐そうなお兄さまが乱入してきたときなどに行なう。

スパキャン
スーパーキャンセルの略称。

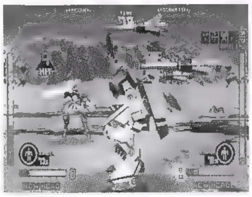
スパコン
スーパーコンボの略称。

スラ
基本的に、ダルシムのスライディングの略称。「弱スラ」「中スラ」のような使いかたをするのが一般的。

スライディング【sliding】
『スパⅡX』のブランカの↘+強Ⓟやディージェイのしゃがみ強Ⓚのような、地面をすべって移動する系統の攻撃の総称。

ずらしおし【ずらし押し】
ボタンを押す技術のひとつ。コマンド入力時に人差し指と中指(使う指は人による)を順番にずらしてボタンを押したり、Ⓟボタンの列とⓀボタンの列の端に指を乗せ、それを一気に横にスベらせて押す方法などがある。この方法を使用すれば必殺技やスーパーコンボ、アドバンシングガードなどの発動率を上げることが可能。スライド入力とも呼ばれる。

スリーディーたいせんかくとう【3D対戦格闘】
おもに、キャラクターがポリゴンで描かれ、フィールドに奥や手前の概念が採用されているような対戦格闘ゲームの総称。カプコンの対戦格闘ゲームと言えば2Dが主流ではあるが、3Dでも『スターグラディエイター』シリーズや『パワーストーン』シリーズのほか、さまざまなタイプの対戦格闘ゲームを発売している。



◀操作感覚やルールが特殊なものが多く、2D対戦格闘とはちがう楽しさが味わえる。

スリぬけ【スリ抜け】
押し合い判定が消える技で相手の身体を通り抜けたり、飛び道具を無敵時間でやり過ごしてしまうこと。

スロー【slow】
飛び道具がヒットしたときや相手をKOしたときなどに、演出として処理速度が遅くなる現象。

せかいさんだいチョップ【世界3大チョップ】
『ストⅡ』時代に開発された、3つのチョップ型対空技の総称。エドモンド本田の近距離立ち強Ⓟ、ザンギエフの近距離立ち弱Ⓟ、ダルシムの近距離立ち弱Ⓟがそれにあたる。いずれも、抜群の対空性能を誇る逸品だ。

せっしょくはんてい【接触判定】
→**押し合い判定**

せったいプレイ【接待プレイ】
相手が目上の人や微妙な立場の関係にある人だったときに、全力を出さずに「いい勝負」を演じること。もちろん、自分が相手よりも強い、というのが前提条件。ある意味イヤミなプレイ。

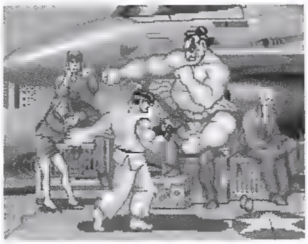
セルフディレクション【self direction】
技を出すさい自動的に相手がいる方向を向くシステム。

ゼロドットつよいせつ【0ドット強い説】
体力が残り0ドット(必殺技をガードしただけで倒される状態)になった相手は突然強くなる、という説。ある調査機関の調べによれば、長年に渡って対戦格闘ゲームをプレイしている人のじつに90%以上がこの説を認めたという、驚くべき結果が出たかどうかは定かではない。

せんこうしゅっか【先行出荷】
ごく一部の店舗に対して、本来の発売日よりも1週間ほど早く基板を販売すること。このバージョンでしか体験できない要素があったりして、レア度は高い。

せんこうにゅうりょく【先行入力】
ラウンド開始時や技の動作中など、自分がつぎの行動をできない状況のうちに、必殺技のコマンド入力などをはじめておくこと。

せんてんしょうりゅうけん【1000点昇龍拳】
昇龍拳の出ぎわの部分をヒットさせること。攻撃力が高く、当てると1000点入ったことから、こう呼ばれるようになった。ちなみに、出ぎわ以外の部分がヒットすると、攻撃力も得点も低くなる。



▲1000点昇龍拳がヒットする瞬間。相手をできるだけ引きつけてから出すのがコツだ。

そくし【即死】
体力が満タンの状態からでも、一気にゼロになってしまうこと。一撃で即死になるようなゲームはあまりないが、連続技によって即死へと導かれるケースは決して珍しくない。

ソニックなげ【ソニック投げ】
『ストⅡ』のガイル使用時、ソニックブームのうしろについていき、相手がソニックブームをガードした直後に投げること。

タ行

ダークネスコマンド
順番押しコマンド「弱Ⓟ、弱Ⓟ、➡、弱Ⓚ、強Ⓟ」の通称。このコマンドが最初に採用されたのが、『ヴァンパイア』に登場するモリガンのスペシャル必殺技「ダークネスイリュージョン」であったことから、こう呼ばれるようになった。

ターボ【turbo】
①ゲームスピードを表す単位。ターボ1、ターボ2、ターボ3……と、数が増えるごとにゲームの速度も増す。ゲームによって、対戦ごとにターボスピードが変更できるもの、固定のままになっているもの、速度変更自体がないものなどがある。
②『ストリートファイターⅡダッシュターボ』を略した呼びかた。

ダイアグラム【diagram】
キャラクター同士の相性を数値化した表。基本的に、2：8、6：4のように計10点を割り振って採点する。

だいあし【大足】
強Ⓚ、とりわけしゃがみ強Ⓚのこと。

たいくうじゃくパンチ【対空弱パンチ】
昇龍拳を出そうとして失敗したものの、暴発した弱Ⓟで相手を迎撃できる現象。

たいくうわざ【対空技】
跳びこんできた相手を迎撃するのに適した技のこと。

たいシーピーユーせん【対CPU戦】
CPUキャラクターと闘うモードのこと。淡々と相手を倒していくだけのゲームもあれば、1ステージごとに凝ったストーリーが展開されるゲームもある。

たいせんだい【対戦台】
プレイヤーが遊びやすいように、筐体を2台つなげて通信状態にし、ひとり1台でプレイできるようにしてあるもの。

たいツーピーせん【対2P戦】
プレイヤーが操作するキャラクター同士で闘うこと。対戦格闘ゲームというジャンルがここまで大きくなったのは、この対2P戦があればこそだ。

だいパン【大パン】
強Ⓟのこと。

たいりょくゲージ【体力ゲージ】
キャラクターの体力を表すゲージで、これがゼロ(未満)になると1本取られるか、もしくはゲームオーバーとなる。

タイム【time】
制限時間。これがゼロになるまでにどちらのキャラクターも倒されなかった場合、残り体力の多さで勝敗が決定する。

タイムチャート【time chart】
技の動作時間や攻撃判定の出現時間を表したグラフ。連続技の開発などに役立つ。でも作るのはすごく大変。

ダウン【down】
①相手の技によって吹き飛ばされ、地面に伏した状態。体力ゲージが残っていれば、このあと起き上がり動作に移行する。
②→K.O.

ダウンかいひ【ダウン回避】
吹き飛んでいるあいだに特定のコマンドを入力することによって、ダウンせずに立ち直ることができるシステム。

だげきわざ【打撃技】
投げ技以外の技の総称。基本的にガードすることが可能。

だげきなげ【打撃投げ】
打撃技でありながら、ヒット時に、投げ技のような動作に移行する技の総称。

たちスクリュー【立ちスクリュー】
投げ間合いの広さにモノを言わせて、地面に立っている状態からいきなり仕掛けるスクリューパイルドライバー。攻撃を当ててから仕掛けるスクリューパイルドライバーとくらべて、相手に読まれにくいのがメリット。

ダッシュ【dash】
①特殊な操作により、通常の前進や後退よりもすばやく移動すること。
②『ストリートファイターⅡダッシュ』を略した呼びかた。

たておし【縦押し】
弱Ⓟ＋弱Ⓚ同時押しのように、縦の列に並んだボタンを同時押しすること。

だてん【打点】
ジャンプ攻撃を当てる高さ。

ダブルケーオー【ダブルKO】
→ドロー

ダブルニーハメ
『ストⅡダッシュ』における、ベガの凶悪な連係。ダブルニープレスのスキの小ささを利用して、ダブルニープレス→基本技×n→ダブルニープレス……とくり返し、相手の体力をケズっていく。無敵技で反撃できないキャラクターは、これだけで倒されてしまうこともあった。

タメ
特定の方向へ一定時間レバー入力が必要な、コマンドの入力形態のひとつ。

タメけい【タメ系】
タメのコマンドを含む、必殺技やスーパーコンボの入力系統。

タメキャラ
必殺技の多くが、タメ系のコマンドで構成されたキャラクター。

だん【段】
連続技で、何発キメたかを表す単位。「3段」なら、「3ヒットコンボ」と同じ意味。

チェーンコンボ【chain combo】
基本技をキャンセルして、ほかの基本技につなげることのできるシステムで、その組み合わせはキャラクターごとに異なる。『ヴァンパイア ハンター』にて命名。

ちけいこうか【地形効果】
①「1P側なら技を出しやすい」「2P側だと連続技がうまくキマらない」といった、キャラクターのいる相対的な位置によるプレイヤーごとの得手不得手。
②「1P側のときのみめくり可能」「相手が2P側なら画面端でもその裏へまわれる」といった、キャラクターのいる相対的な位置によって結果が変わる、ゲーム内の仕様。

ちゃいろいリュウ【茶色いリュウ】
基本的に『スパⅡX』の豪鬼使用コマンドに失敗した状態。まれに、好んでこの色のリュウを使用するプレイヤーもいる。

ちゅうあし【中足】
中Ⓚ、とりわけしゃがみ中Ⓚのこと。

ちゅうだんこうげき【中段攻撃】
ジャンプ攻撃以外の、立ちガードをしなければ防げない攻撃。『スパⅡX』のリュウの➡＋中Ⓟや、『ストZERO』シリーズの春麗の旋円蹴などがそれにあたる。

ちゅうパン【中パン】
中Ⓟのこと。

ちょうはつ【挑発】
①専用のコマンドなどによって、キャラクターに挑発ポーズをとらせること。
②立ち→しゃがみをすばやく連続でくり返したり、攻撃のチャンスがきても弱攻撃を1回しか行なわないといった行動で、相手の平常心を失わせること。


▲いろいろなシリーズに登場する春麗の挑発は、なぜか攻撃能力がついている。

ちょうはんのう【超反応】
動きのすばやい突進技などを的確に迎撃すること。迎撃されたほうは「俺たちゃ反応大会やりにきてるんじゃねえんだ！」と憤慨して席を立つのが礼儀。

ついかにゅうりょく【追加入力】
特定の技の動作中にコマンドを入力して、つぎの動作を行なうこと。

ツインレーザー
『ストⅡ』シリーズのダルシムの遠距離立ち強Ⓟの俗称。まっすぐ伸ばした2本の腕が、あたかもレーザーを連想させることから、この呼び名がついた。

つうじょうなげ【通常投げ】
レバー＋ボタン1～2個を使って行なう投げ技(ゲームによって多少のちがいがある)。わずらわしいコマンド入力がいらないことや、相手のガードに関係なくダメージを与えられるのがメリットだが、さとられると投げ返しをされるなどの反撃を受ける危険性がある。

つうじょうわざ【通常技】
→基本技

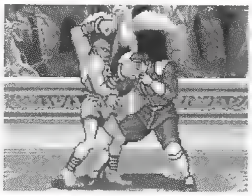
つうしんたいせんだい【通信対戦台】
→対戦台

ツーディーたいせんかくとう【2D対戦格闘】
おもに、スプライト(ドット絵)で描かれたキャラクター同士が闘う対戦格闘ゲームの総称。カプコンの2D対戦格闘ゲームには、『ストⅡ』シリーズをはじめとして、『ヴァンパイア』シリーズ、『ストZERO』シリーズ、『ストⅢ』シリーズ、『VS.』シリーズ……など、数多くのヒット作がある。

ツーピーカラー【2Pカラー】
同キャラ対戦時に見られる、色ちがいのキャラクター。コスチュームのデザインそのものが変化する場合もある。

つかえる【使える】
その技が役に立ったときに唱える呪文。「使える」「使えすぎる」「超使える」「使ーォ(ツカーォ)！」の順に、使える度合いが強くなっていく。

つかみわざ【つかみ技】
投げ技の一種で、相手を投げ飛ばさず、つかんで何度もダメージを与える技。そのほとんどは、レバガチャでダメージを増やすことができる。


◀『スパⅡX』のつかみ技は、投げ受け身も投げ抜けもできないので、利用価値が高い。

つながる
攻撃をヒットさせて相手が食らいポーズをとっているあいだに、つぎの攻撃がヒットすること。すなわち、連続技が成立する、という意味。

ツブす
自分の出した技が、相手の出した技に対して一方的に打ち勝つこと。

ていくうダッシュ【低空ダッシュ】
ジャンプ直後に空中ダッシュすること。

ディレイ【delay】
①入力が認められる時間帯が長い状況で、相手の対応を確認したりフェイントをかけたりするために、あえて最速以外のタイミングでコマンドを入力すること。フェイロンの烈火拳でラッシュを仕掛けるときなどに活用する。
②のけぞりポーズや食らい判定の位置を変えるため、連続技中に、技を出すタイミングを意図的に遅らせるテクニック。

できわ【出ぎわ】
技の動作がはじまってから、攻撃判定が出現するまでのモーションのこと。

できわキャンセル【出ぎわキャンセル】
基本技や特殊技の出ぎわをキャンセルして、必殺技やスーパーコンボを出す技術。おもにスーパーコンボゲージを増やす目的で使用する。

でく【木偶】
連続技を練習するために、動かさず放っておくキャラクターのこと。

デモ【demo】
誰もプレイする人がいないとき、プレイヤーの気を引くために流れる画面。キャラクター紹介があったり、CPUキャラクター同士の対戦などが見られる。カプコンの対戦格闘ゲームのデモは、ハデでかっこいい演出がなされているものが多い。

どうキャラたいせん【同キャラ対戦】
相手と同じキャラクターを使って対戦すること。

どうじおし【同時押し】
ふたつ以上のボタンを同じタイミングで押すこと。Ⓟ3つ(ⓅⓅⓅ)同時押しというのは、弱Ⓟと中Ⓟと強Ⓟをいっぺんに押す、という意味。

どうじおしキャンセル【同時押しキャンセル】
連打キャンセルできる弱Ⓚ攻撃を当て、そのフォロースルー中に立ちとしゃがみを切りかえて、弱ⓀとⓅボタンを同時に押すことで、つぎの弱Ⓚのかわりにそのⓟ攻撃が出せるシステム。『ストⅡ』〜『ストⅡターボ』における、リュウ、ケンのしゃがみ弱Ⓚ×2→立ち弱Ⓚ+強Ⓟ同時押しの連続技はあまりにも有名。

どうたいむてき【胴体無敵】
胴体部分に食らい判定のない状態。ザンギエフのダブルラリアットや、『スパⅡX』のキャミィのアクセルスピンナックルなどを使うと、その状態になる。

とくしゅわざ【特殊技】
おもに、レバー1方向+攻撃ボタンひとつを同時に入力することで出せる技の総称。基本技にはない、特殊な動きや能力を持っているものが多い。

とっしんわざ【突進技】
大きく前方へ移動しながら攻撃する技のこと。

とびこみ【跳びこみ】
相手に向かってジャンプすること。連続技を狙うときに使うのが基本。

とびどうぐ【飛び道具】
コマンドを入力すると撃つことができる弾。ただし、なかには基本技が飛び道具になっているキャラクターもいる。弾自体には食らい判定がないので、攻守に渡って活用することが可能。

ドラゴンダンス【dragon dance】
弱・昇龍拳を連発すること。『ストⅡターボ』や『スパⅡX』におけるケンのドラゴンダンスは、昇龍拳→昇龍拳のあいだのスキがとても小さいため、意外にバカにできない戦法のひとつ。

ドラマチックバトル【dramatic battle】
『ストZERO』シリーズに採用されている、プレイヤーキャラクターふたり対CPUキャラクターひとりのバトル形式。

ドラムかん【ドラム缶】
『ストⅡ』シリーズで、ケンのステージに置いてあるオブジェ。壊すと1000点。『スパⅡ』までは、ドラム缶を壊すボーナスステージも存在した。

とりカゴ【鳥カゴ】
相手を画面端に追いつめ、飛び道具と対空技を使って相手の行動を著しく制限した状態。追いつめられた側の自由がほとんどないことから、こう呼ばれる。

ドロー【draw】
相打ち、もしくは時間切れによって引き分けになること。

ナ行

ながたなげ【永田投げ】
→屈伸投げ

なかよしたいせん【仲良し対戦】
殺伐とした雰囲気のない対戦。プレイの過程そのものを楽しみ、勝敗にはあまりこだわらないこと。

なかよしたいせんだい【仲良し対戦台】
1台でふたりが隣り合って対2P戦をプレイする筐体。

なげうけみ【投げ受け身】
相手に通常投げで投げられる瞬間に、自分も投げのコマンド(ゲームによって異なる)を入力して、投げのダメージを半減すること。『スパⅡX』や『ストZERO』シリーズなどで可能。

なげかえし【投げ返し】
①相手が投げを仕掛けてくることを読んで、相手よりも早く投げ技をキメること。
②相手の投げがキマった瞬間に特定のコマンドを入力して、逆に自分が相手を投げること。

なげキャラ【投げキャラ】
投げ(おもにコマンド投げ)を主体に闘うキャラクターの総称。

なげしっぱいポーズ【投げ失敗ポーズ】
→投げスカリ

なげぬけ【投げ抜け】
投げ受け身と同様の操作で、通常投げそのものを無効化してしまうこと。

投げスカリ【投げスカリ】
投げ失敗時の空振りモーション。



◀ゲームによっては、コマンド投げのみならず、通常投げにも投げスカリポーズがある。

なげハメ【投げハメ】
本来は、攻撃をガードさせたあとに回避不能の投げ技を仕掛ける行動を指す言葉だが、一般的には「当て投げ」と同じ意味で使われることが多い。「待ち」とともに多くのプレイヤーに嫌われた戦法。

なげピヨ【投げピヨ】
投げられた相手が気絶する(=ピヨる)現象。『ストⅡ』シリーズでは投げ技にもピヨリ値が設定されていたために、こういうことが起こる場合もあった。

なげまあい【投げ間合い】
投げ技が有効になる間合い。ゲームによっては、キャラクターごとに相手を投げられる間合いが異なることがある。

なげまけ【投げ負け】
投げるときや投げ返しを狙ったとき、相手に投げられてしまうこと。投げ抜けのないゲームで見られる現象。

なげられはんてい【投げられ判定】
この判定が相手の投げ間合いに入っていると、投げられてしまう可能性がある。小さいほどよい。

なげわざ【投げ技】
ガードでは防ぐことのできない攻撃。のがれるためには、相手の投げ間合いから離れたり、投げ返したり、完全無敵となる必殺技を使ったりする方法がある。

なま【生】
単発で攻撃(おもにスーパーコンボなど)を出すこと。たいていのゲームでは、生でキメたほうが、連続技に組みこんでキメたときよりもヒット時のダメージが大きいという利点がある。

なんでもあり
待ちやハメなど、一部のゲームセンターでの禁止事項を撤廃し、ゲーム内で行なえることは基本的にすべてOK、というルールで闘うこと。

ニープレスハメ
→ダブルニーハメ

にたく【2択】
立ちガードかしゃがみガードか、ガードか投げ返しか、といった、2種類のいずれかの対応をせまられるような状況。

にだんジャンプ【2段ジャンプ】
ジャンプ後に、空中でもう一度ジャンプを行なうこと。『ストEX』のブルム・ブルナや、『ヴァンパイア セイヴァー』のバレッタなどが使用可能。ちなみに『エックス・メン VS.ストリートファイター』の春麗は3段ジャンプが、『マーヴル・スーパーヒーローズ VS.ストリートファイター』の憲麻呂なら4段ジャンプができる。

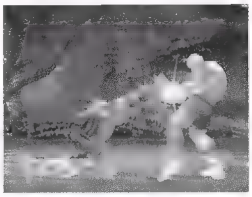
ねもと【根元】
対空技、とりわけ昇龍拳やタイガーアッパーカットなどの攻撃判定が出た瞬間を指す。

ねる【寝る】
→ピヨリ

のけぞり
地上にいる相手が攻撃を受けて、食らいポーズをとっている状態。このあいだにつぎの攻撃を当てることができれば、連続技が成立する。

ノックバック【knock back】
→ヒットバック

のびーるパンチ【伸びーるパンチ】
ブランカのしゃがみ強Ⓟの別称。でも、ブランカが「伸びーる」なら、ダルシムは「すごく伸びーる」と言われてもいいような気もするが……。



◀正式名称スネークパンチ。スネークパンチと伸びーるパンチは名前が似ている……?

のぼり【昇り】
①ジャンプの上昇中。
②ジャンプ直後の攻撃。キャラクターによっては、しゃがんだ相手に昇り攻撃がヒットすることもあり、予備動作の小さいしゃがみガード不能技として活用できる。

ハ行

パーフェクト【perfect】
①体力ゲージが満タンの状態で勝つこと。ゲームによっては、体力を回復させる技などで体力ゲージを満タンにする「えせパーフェクト」ができるものもある。
②技量の差が大きく、相手に何もさせずに勝つこと。こうなるとかなりいい気分。

ハイパーアーマー【hyper armor】
攻撃を受けても、食らいポーズをまったくとらない状態。一見とても強そうに思えるが、ガードができないという致命

的な欠点があるため、強力な攻撃を出されたときは確実に回避しないと大ダメージを受ける。『マーヴル・スーパーヒーローズ VS.ストリートファイター』のメカザンギエフや、『マーヴル VS.カプコン』のハイパーアーマーウォーマシンがこの能力を持つ。なお、『マーヴル VS.カプコン2』のコロッサスや『スターグラディエイター2』のガモフ（ガンテツ）などは、特定の条件を満たすと、ガード可能なハイパーアーマー状態になることができる。

バクチ
確たる根拠がないのに、一発逆転を狙って大技を出してしまうこと。当然、ヒットしなければひどい目にあう。

バケる
→暴発

はしはし【端端】
画面端から、もう一方の端までのこと。「端端でも届く」といった形で、攻撃のリーチや、突進技の移動距離を示すときに使われる。

はどうけん【波動拳】
昇龍拳と並んで、知名度の高い必殺技のひとつ。飛び道具の代名詞。


▲『ストⅡターボ』までは、ときおり赤色の波動拳が出現した（なぜに白黒写真……）。

はどうコマンド【波動コマンド】
波動拳のコマンドのレバー入力部分（⬇⬊➡）と同じコマンドのこと。

はどうしょうりゅうけん【波動昇龍拳】
波動拳で跳ばせて昇龍拳で迎撃する戦法のことで、リュウ、ケンの黄金パターンのひとつ。似たような戦法に、ソニックブームで跳ばせてサマーソルトキックで迎撃する、ソニックサマーというものもある。

ハメ
どうにも抜けられない、または、抜け出すのが極端に困難な状況。

はやだし【早出し】
無敵時間のない対空技を使用するときに、早めに技を出しておくこと。

バランス【balance】
①各キャラクターの強さのかね合い。これをどう調整するかが、そのゲームの人気に大きく関わる。ただし、バランスが取れているからと言って、かならずしもおもしろいゲームになるわけではないのが難しいところ。
②そのキャラクターの総合的な性能。基本的に、攻撃力の高さ、機動性の良さ、飛び道具の有無……といった点から判断される。

バリア【barrier】
相手キャラクターの攻撃をツブせるような技だけを連発する戦法。

ひきつけ【引きつけ】
相手が跳びこんできたとき、根元がヒットするあたりまで十分に待ったうえで、対空技を出すこと。無敵時間が短い対空技をツブされないためのテクニック。

ひっさつなげ【必殺投げ】
→コマンド投げ

ひっさつわざ【必殺技】
基本技や特殊技よりも複雑なコマンドを入力することで出せる技。攻撃力の高いものが多く、ガードされていた場合でも、わずかに相手の体力をケズることができる。

ひっしょうシール【必勝シール】
筐体に貼られている、必殺技やスーパーコンボのコマンドが書かれたシール。

ヒットかくにん【ヒット確認】
自分の出した技が相手にヒットしたかどうかを見きわめて、その後の行動を変化させること。ヒットしていれば連続技へ、ガードされたら連係技へ……というように、即座に行動を切りかえることのできる反応の早さが必要。

ヒットコンボ【hit combo】
連続技がヒットした数。7ヒットコンボなら、7段の連続技がキマったということ。たいていの対戦格闘ゲームは、連続技がキマるとこのようなヒット数表示が画面上に現れる。略して「ヒット」とも言う。

ヒットストップ【hit stop】
攻撃が当たった瞬間に、お互いの動作が一瞬止まる現象。

ヒットバック【hit back】
攻撃が当たったとき、その反動で相手との間合いが広がっていくこと。ヒットバックが小さいほど、連続技もキメやすい。

ひゃくにんがひゃっかいひっかかる【100人が100回引っかかる】
100人のプレイヤーがいれば、全員が100回ずつ引っかかる。つまり、それほど相手が術中にはまりやすい技（連係）、ということ。「1000人が1000回引っかかる」「10000人が10000回引っかかる」（編注：引っかかりすぎ！）などもあるので、好みで使いわけてほしい。

ひゃくれつけい【百裂系】
→連打系

びょうきもち【病気持ち】
『ストⅡ』のリュウが、気絶しているあいだに受ける攻撃のダメージがあまりにも大きくなることがあったため、ついたアダ名。

ピヨリ
『ストⅡ』や『ストZERO』シリーズなどで、何度か攻撃を受けたあと、キャラクターが一時的に操作不能となる現象。目印として、頭上に星やヒヨコなどがまわっていることが多い。このときのヒヨコにちなんで、気絶状態を「ピヨリ」と呼ぶのが一般的になった。ゲームによっては、星だったり天使だったり悪魔だったりすることもあるが、やはり「ピヨリ」と言う。


▲ピヨってしまっても、レバガチャを行なうことで早期回復をはかれる。あきらめるな！

ピヨリち【ピヨリ値】
①『ストⅡ』や『ストZERO』シリーズなどで、攻撃を受けたときに増加する、目には見えない値。これが一定量まで蓄積すると、そのキャラクターは気絶する（=ピヨる）ことになる。なお、ピヨリ値は時間の経過によって減少するため、連続技を食らったあとなどは、なるべくガードするように心がけて、ピヨリ値を下げるクセをつけたい。ただし、投げられることでピヨる場合もあるので、ガードだけに気を取られすぎないように注意。
②『ストⅢ』で言うところのスタン値。ピヨリ値とのちがいは、専用のゲージが用意されていて、いつピヨるのかが目で判断できる点。

ヒント【hint】
対CPU戦でゲームオーバーになったとき、コンティニュー画面で教えてくれる耳寄り情報。いまさらジロー。



▲初心者にとってはありがたい情報。でも、ゲームオーバー前に教えてほしかった……。

ピンポンパン
ブランカのジャンプ強Ⓟ→立ち中Ⓟ→しゃがみ強Ⓚ（しゃがみ強Ⓟ）で構成される3段攻撃。ほとんどノリだけでつけたような名前に乾杯。

ふういん【封印】
ガイルが相手に基本技をツブされると、つぎに何か基本技を出さないかぎり、必殺技が出せなくなるという現象。別名「ミッドナイト・ヘル」。初代『ストⅡ』で見ることが可能だ。

フォロースルー【follow through】
技の攻撃判定が出現したあとのもどり動作。

ブッシュバスター
『ストⅡ』のブランカの垂直ジャンプ強Ⓟの正式名称。『ストⅡ』におけるあらゆる攻撃のなかで、攻撃判定の出現する時間がもっとも速い（60分の1秒で出現）。あまりにも速すぎたため、50%の確率で相手のガードが間に合わないという現象が発覚、全国各地で猛威をふるった。


◀当時、無敵技を持たないキャラクターは、このブッシュバスターに泣かされた。

フレーム【frame】
ゲームが動くスピードの最小単位。カプコンの対戦格闘ゲームのほとんどは、1フレーム=60分の1秒となっている。

ほうだい【砲台】
『ストⅡダッシュ』以来、シリーズを通して受け継がれてきた、サガットのプレイスタイルのひとつ。タイガーショットとグランドタイガーショットを絶妙に撃ちわけ、相手が跳んできたら迎撃……をくり返す戦法。

ぼうはつ【暴発】
コマンド入力が不正確で、意図していなかった技が出てしまうこと。歩きからのしゃがみ強Ⓚ→波動拳が、しゃがみ強Ⓚ→昇龍拳になる、というのは結構ありがちな現象だ。

ボーナスステージ【bonus stage】
キャラクターを操作して、指定された課題をクリアしていくモード。CPUキャラクターを何人か倒すことで挑戦できる。

ボス【boss】
→ラスボス

ボタンがわるい【ボタンが悪い】
自分が負けたのを、ボタンのせいにするときに使う言葉。たいていは言い訳として使われるが、本当に悪いときもあるので、むやみに人を疑うことは避けたい。

ボタンはなしにゅうりょく【ボタン離し入力】
必殺技やスーパーコンボなどのコマンド入力時は、ボタンを離しても「押した」と認められるシステム。ゆえに、コマンド入力のボタンは押したままにするより

も、押す→離す、としたほうが成功率をアップさせられる。また、投げ失敗ポーズのないコマンド投げの場合は、ボタンを離して入力すれば、投げに失敗しても基本技が暴発しないですむ。ちなみに、『ストI』では、ボタンを押したときではなく、離したときに「押した」と判定される。

マ行

まあい【間合い】
相手キャラクターとの前後の距離。

まけキャラ【負けキャラ】
相手が使っているキャラクターに対して、相性の良くないキャラクター。これで勝てるとかなりうれしい。

マスター【master】
特定のキャラクターを自在に使いこなせるプレイヤーに与えられる称号。ガイルマスター、ザンギマスター(ザンギエフマスター)、ダラン・マイスターマスターといった具合に使う。

まち【待ち】
相手に行動させ、それをツブしていく対応型の戦法。キャラクターの性能によって、簡単に待てるものから、特殊なテクニックや鋼の精神力を要求する高度なものまでその種類はさまざま。攻めることが好きなプレイヤーのなかには「闘っていておもしろくない」「あんな簡単な戦法は卑怯だ」などと言って、待ちを否定する人も多く、全盛期には、待ちはハメと並んでつねに論争の中心にあった。ちなみに、待っているキャラクターの名前の前に「待ち」をつけて、待ちガイル、待ちナッシュなどと呼ぶこともある。

みぎにひだりにしのづか【右に左に篠塚】
ダルシムのドリル頭突き→Ⓟ通常投げという連係をくり返して、右、左、右……と相手を投げること。その名は、元·巨人軍選手、篠塚の応援歌に由来する。

みきる【見切る】
→スカす

みてからガード【見てからガード】
技の動作を確認してからガードすること。スーパーコンボの場合は、発動の演出後にガードをはじめても、間に合わないことが多い。

みてからキャンセル【見てからキャンセル】
基本技がヒットしたのを確認してから、必殺技やスーパーコンボなどでキャンセルして連続技を成立させる、ヒット確認の一種。こうすることで、必殺技の空振りやスーパーコンボのムダづかいを防ぐことができる。基本技を出しているあいだに、コマンドのレバー部分だけ先行入力しておくのがポイント。

みないでキャンセル【見ないでキャンセル】
→決め打ち

むげんだん【無限段】
→永久コンボ

むげんコンボ【無限コンボ】
→永久コンボ

むてきたいくう【無敵対空】
『ストII』における昇龍拳のような、相打ちやツブされる心配がない対空技。

むてきわざ【無敵技】
発動時に完全無敵になる技。

めいどいき【冥土行き】
→即死

めおし【目押し】
ボタンを連打せずに、タイミングよく押すこと。基本技→基本技のような、高度な連続技を狙うときに活用する。

めくり
順ガードではなく、逆ガードになる攻撃の総称。相手を跳び越えるときに攻撃を当てると起こりやすい。裏まわりとも言う。

ヤ行

やってねェー!
技が暴発したときに、自分はそんなことはやっていないのです、ということを周囲の人に訴えるための呪文。

やられポーズ
→食らいポーズ

よびどうさ【予備動作】
→出ぎわ

ラ行

ラウンド【round】
闘える回数。3ラウンド制なら2本、5ラウンド制なら3本先取で勝ちとなる。

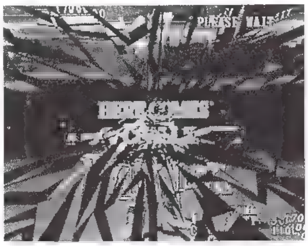
ラスボス
ラストボスの略で、プレイヤーが最後に闘うCPUキャラクターのこと。最終ボスとも言う。しかし、ラスボスを倒すと、たいていはそのあとに真のラスボスとの闘いになるので、真のラスボスこそラスボスと呼ぶべきか。そうなると、ラスボスの立場はどうなるのだろう?

ラッキークレーン
『ストII』のブランカの遠距離立ち強Ⓟのこと。対空迎撃用として重宝する。その動きが景品をすくって取る同名ゲームを連想させるところから、この名がついたようだ。

ラッシュ【rush】
相手に一気に攻めこむこと。

らんにゅう【乱入】
対CPU戦をプレイしているところに、対2P戦を挑むこと。

らんにゅうキャラクター【乱入キャラクター】
特定の条件を満たすと、プレイヤーが乱入してきたときと同じ演出で対戦相手として登場するCPUキャラクター。



▲あたかも誰かが乱入してきたかのような演出が入る。対2P戦かとカンちがいすることも。

リーチ【reach】
技の届く距離や範囲。

リバーサル【reversal】
起き上がり時や、攻撃を受けたりガードしたあと、自分が動けるようになった瞬間に必殺技やスーパーコンボなどを出すこと。ゲームによっては点数が入ったり、スーパーコンボゲージの増加量にボーナスがついたりすることもある。



▲多くのゲームではリバーサルに成功すると、画面上に「REVERSAL」と表示される。

リバーサルしょうりゅうけん【リバーサル昇龍拳】
→起き上がり昇龍拳

リュウケンタイプ
コマンド系の入力で飛び道具や対空技が出せるキャラクターの総称。

ルーレット【roulette】
キャラクター選択時にカーソルを合わせると、キャラクターがランダムで選べるようになるワク。ゲームによっては、目押しすれば任意のキャラクターを選ぶことも可能。

レバーがわるい【レバーが悪い】
「対戦で負けたのはボクのせいではありません。レバーの調子が悪いせいで負けたのです」というような意味合いの言い訳。たまに本当にレバーが故障しているときもあるが、信じてもらえないことのほうが多い。

レバガチャ
レバーを左右に振りつつ(回転させる場合もあり)、ボタンを連打する行為。相手をつかみ技でつかんだり、自分がピヨったりしたときにレバガチャを行なうと、たいていは自分にとって有利な効果を得られる。レバーをガチャガチャと振るところから、この名がついた。

れんけいわざ【連係技】
スキの小さい技をたてつづけにくり出して、相手が反撃しづらいように攻めていくテクニック。

れんコイン【連コイン】
負けたプレイヤーが、連続で対2P戦をはじめること。順番待ちのプレイヤーがいるときに行なうとイヤがられる。

れんぞくわざ【連続技】
相手が攻撃を食らってのけぞっているあいだに、つぎの攻撃をキメること。コンボとも呼ばれる。

れんだキャンセル【連打キャンセル】
直前に出した基本技を、同じもしくは同じ強さのボタンで出せる基本技によってキャンセルすること。弱攻撃には、連打キャンセルが可能なものが多い。

れんだけい【連打系】
ボタンをすばやく連打することによって出す、必殺技の入力系統。百裂系。

ロケテスト
ロケーションテストの略称。ゲームを正式に発売する前に、プレイヤーが多いゲームセンターを選んで、インカムやバランスの調査をすること。この結果いかんでは、実際に発売されるゲームの仕様が大きく変わる場合がある。

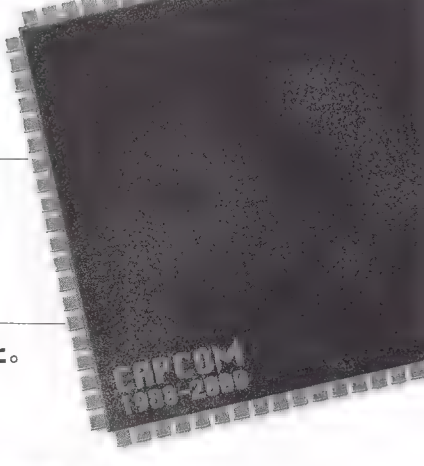
ワ行

わざひょう【技表】
①キャラクターの出せる技すべてを網羅した表。基本技は省略される場合もある。
②→コマンド表

わりこみ【割りこみ】
①技と技のあいだに反撃すること。
②→フレーム

わりこみかのう【割りこみ可能】
相手の連係技などを自分がガードしているとき、反撃するチャンスが1フレーム以上あること。

ワンコインたいせん【ワンコイン対戦】
1クレジットで1回、対2P戦を楽しむことができ、決着がつくと両者ともにゲームオーバーになるモード。『ストII』当時は、このシステムを利用した「負け払い(負けたほうがつぎの対2P戦の料金を支払う)」という特殊なルールもあった。



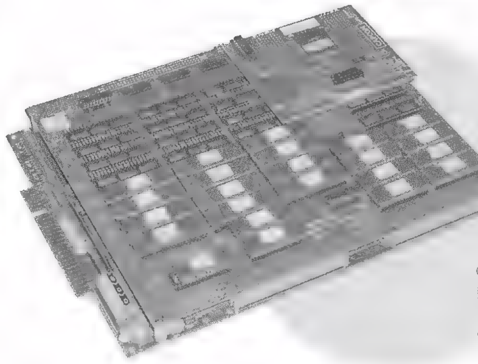
カプコン対戦格闘ゲームにおける
マザーボードの歴史

対戦格闘ゲームはその歴史のなかで幾多の進化をとげているが、それはハードについても同じこと。ここでは、カプコンのゲームを長年ささえてきたマザーボードの歴史を振り返ってみよう。

'88 CP-システム
カプコン製マザーボードの誕生

アーケードゲーム業界では、新作が完成するたびに基板をイチから作り直さなくてもすむよう、マザーボードというシステムが一般化している。家庭用ゲームのように、本体（マザーボード）とソフトを分離できるようにして、ソフト部分だけを製造・交換していくというものだ。

カプコン初のマザーボードであるCP-システム（以降、CP-システムⅠと表記）は、表示できる色数を増やしたり、大きなキャラクターを動かせるようにするなど、それまでの基板を圧倒するグラフィック性能を持って登場した。そして、『ロストワールド』を筆頭とした対応ソフトの映像は、多くのユーザーの注目を集めることに成功。『ストリートファイターⅡ』のビジュアルは、このマザーボードがあったから実現できたと言っても過言ではない。

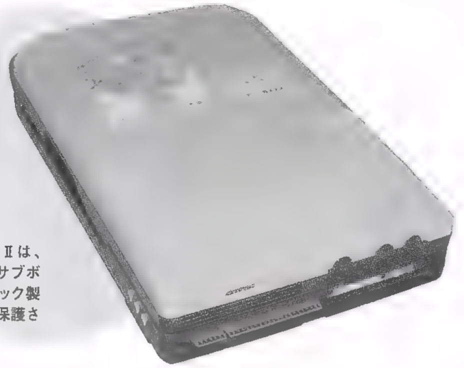


◀『ストⅡ』以降では、Ⓚボタンの使用や多人数プレイを可能にするためのサブボード（写真の右上部分）が追加されている。

'93 CP-システムⅡ
カートリッジ方式で手軽さアップ

CP-システムⅠの発売から約5年後、後継ボードとして登場したのが、CP-システムⅡ。各機能の向上に加え、後期のCP-システムⅠに導入されていた立体音響システム「バーチャルオーディオQサウンドシステム」を標準装備し、サウンドの表現力が大幅に増した。

また、ソフトの入れかえが手軽になったこともセールスポイントのひとつ。CP-システムⅠでは、ソフトを買うときにマザーボードをカプコンへ送り、交換作業をしてもらう必要があったが、CP-システムⅡではその手順を踏まずに、自分の手でソフトの交換ができるようになっている。ソフト（サブボード）が1枚のカートリッジに収められているため、入れかえるときの手間が少なく、交換時にソフトを壊してしまう危険性も減っているのだ。

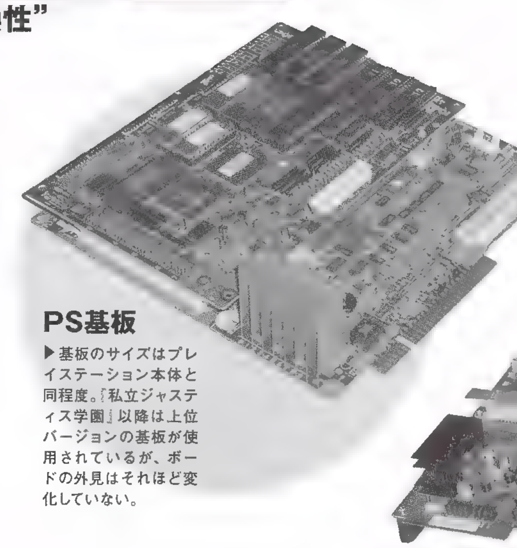


▶CP-システムⅡは、マザーボードもサブボードもプラスティック製のケースで全面保護されている。

'95 コンシューマ系基板
合い言葉は"互換性"

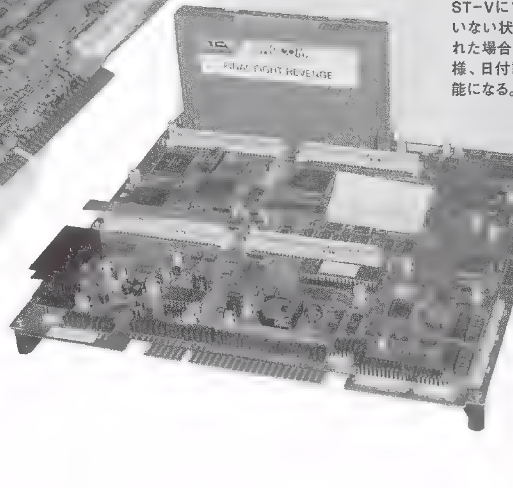
ゲーム業界でポリゴン映像がひとつの主流となったとき、カプコンはポリゴンを表示できるマザーボードとして、プレイステーションをベースにした基板（通称、PS基板）の採用を決定する。ポリゴン処理能力が高く、家庭用に移植しやすいことが、この基板を選ぶさいの決め手となったようだ。そして、PS用ソフトの続編『闘神伝2』を発売したのを皮切りに、『スターグラディエイター』などの自社ソフトをリリース。また、アリカ開発の『ストリートファイターEX』シリーズも対応ソフトに加わり、充実したラインナップとなった。

ちなみに、カプコンは、サターンをベースにしたセガ・エンタープライゼス製のマザーボード「ST-V」を使ったゲームも発売している。しかし、参入の時点（'98年末）でサターンがドリームキャストに世代交代していたこともあってか、対応ソフトは2タイトルしか発売されていない。



PS基板

▶基板のサイズはプレイステーション本体と同程度。『私立ジャスティス学園』以降は上位バージョンの基板が使用されているが、ボードの外見はそれほど変化していない。



ST-V

▼マザーボードはそれなりのサイズだが、ソフトのカートリッジは意外なほど小さい。余談だが、ST-Vにソフトを差していない状態で電源を入れた場合、サターンと同様、日付設定などが可能になる。

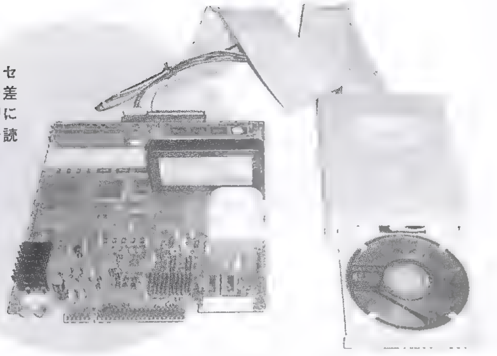
'96 CP-システムⅢ

ソフトの新たな供給形態に挑戦

CP-システムⅡのタイトルが20作以上におよんだころ、新ボードのCP-システムⅢが登場。機能全般の向上に加え、ソフトをCD-ROMで供給するシステムが話題を呼んだ。CP-システムⅡなどで使われていた半導体にくらべ、CD-ROMは量産コストが安い。大容量を必要とし、ソフトの単価が高くなりがちな対戦格闘ゲームには適した思想のボードだった。

また、CP-システムⅢはメモリの増設がしやすく、それまでのゲームのように、容量の都合でシステムやキャラクターを切り詰めなくてもすむように設計されている。『ストリートファイターⅢ サードストライク』は、当時の対戦格闘ゲームのなかでも最大クラスの容量を使っていたが、それでもメモリの増設スロットに空きがあるのだから驚きだ。

▶ソフトの交換は、セキュリティカセットを差しかえたのち、メモリにCD-ROMのデータを読みこめば完了。

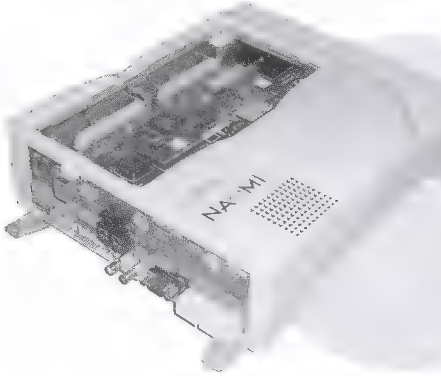


'99 NAOMI

2D・3D兼用の万能ハード

カプコンは、セガのNAOMIでも積極的にソフトをリリースしている。NAOMIは、ドリームキャスト（DC）と互換性があり、2D・3D映像ともに高い処理能力を持つボード。映像が飛躍的に進化したのはもちろんだが、C型パネルという部品をセットすれば、DC用コントローラやビジュアルメモリが使えるのも大きな特徴だ（専用筐体ならば、C型パネルなしでもビジュアルメモリのみ使用可能）。

カプコン開発のNAOMI対応ソフトは、DC版と同時期に発売されたり、DCで作成またはダウンロードしたデータが利用できるなど、なんらかの形でDCとリンクしていることが多い。カプコンが'99年から「アーケードと家庭用の連動」というコンセプトを提唱・具現化しているのは、このボードがあればこそだろう。



◀遠隔通信プレイや多人数プレイを考慮してか、光ケーブル端子やデジタルRGB出力端子も装備している。

マザーボードを使用したカプコン販売ゲーム一覧

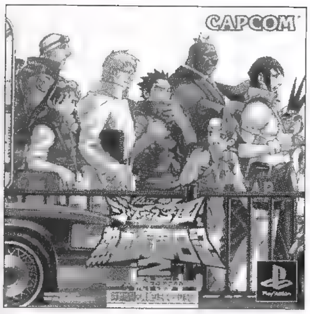
最後に、各マザーボードのゲームを一覧表にまとめておく。1999年から「カプコン・パートナーシップ・プロジェクト」という、他社との共同開発プランがはじまったこともあり、ラインナップはさらに充実しそうだ。

発売時期	タイトル	ジャンル
CP-システムⅠ		
1988.7	ロストワールド	シューティング
1988.12	大魔界村	アクション
1989.3	ストライダー飛竜	アクション
1989.4	天地を喰らう	格闘アクション
1989.6	ウィロー	アクション
1989.8	エリア88	シューティング
1989.12	ファイナルファイト	格闘アクション
1990.2	1941	シューティング
1990.4	戦場の狼Ⅱ	シューティング
1990.6	チキチキボーイズ	アクション
1990.7	マジックソード	アクション
1990.10	U.S.ネイビー	シューティング
1990.12	ニモ	アクション
1991.3	ストリートファイターⅡ	対戦格闘
1991.7	ワンダー3	オムニバス
1991.9	ザ・キングオブドラゴンズ	格闘アクション
1991.11	キャプテンコマンドー	格闘アクション
1992.1	ナイツ オブ ザ ラウンド	格闘アクション
1992.4	ストリートファイターⅡダッシュ	対戦格闘
1992.7	バース	シューティング
1992.9	アドベンチャークイズ カプコンワールド2	クイズ
1992.11	天地を喰らうⅡ	格闘アクション
1992.12	ストリートファイターⅡダッシュターボ	対戦格闘
1993.4	キャデラックス	格闘アクション
1993.5	パニッシャー	アクション
1993.7	マッスルボマー	プロレス
1993.12	マッスルボマーDUO	プロレス
1994.9	クイズ&ドラゴンズ	クイズ
1995.1	クイズ殿様の野望2全国版	クイズ
1995.10	ロックマン ザ・パワーバトル	アクション
CP-システムⅡ		
1993.10	スーパーストリートファイターⅡ	対戦格闘
1993.10	スーパーストリートファイターⅡ トーナメントバトル	対戦格闘
1994.1	D&D® タワー オブ ドゥーム	格闘アクション
1994.3	スーパーストリートファイターⅡX	対戦格闘
1994.5	エイリアン VS.プレデター	格闘アクション
1994.6	アルティミットエコロジー	シューティング
1994.7	ヴァンパイア	対戦格闘
1994.9	スーパーマッスルボマー	対戦格闘
1994.10	パワードギア	格闘アクション
1994.12	X-MEN	対戦格闘
1995.3	ヴァンパイア ハンター	対戦格闘
1995.4	サイバーボッツ	対戦格闘
1995.6	ストリートファイターZERO	対戦格闘
1995.11	マーヴル・スーパーヒーローズ	対戦格闘
1996.1	19XX	シューティング
1996.2	D&D® シャドウ オーバー ミスタラ	格闘アクション
1996.3	ストリートファイターZERO2	対戦格闘
1996.6	スーパーパズルファイターⅡX	パズル
1996.8	ロックマン2 ザ・パワーファイターズ	アクション
1996.8	ストリートファイターZERO2 ALPHA	対戦格闘
1996.9	クイズなないろドリームス	クイズ
1996.9	X-MEN VS.ストリートファイター	対戦格闘
1997.4	バトルサーキット	格闘アクション
1997.5	ヴァンパイア セイヴァー	対戦格闘
1997.7	マーヴル・スーパーヒーローズ VS.ストリートファイター	対戦格闘
1997.8	カプコンスポーツクラブ	スポーツ
1997.9	ポケットファイター	対戦格闘
1997.9	ヴァンパイア セイヴァー2	対戦格闘
1997.9	ヴァンパイア ハンター2	対戦格闘
1998.2	マーヴル VS.カプコン	対戦格闘
1998.7	ストリートファイターZERO3	対戦格闘
1999.3	ギガウイング（タクミコーポレーション）	シューティング
2000.1	グレート魔法大作戦（エイティング／ライジング）	シューティング
2000.6	マーズマトリックス（タクミコーポレーション）	シューティング
未定	1944 ザ・ループマスター（エイティング／ライジング）	シューティング
CP-システムⅢ		
1996.12	ウォーザード	対戦格闘
1997.2	ストリートファイターⅢ	対戦格闘
1997.10	ストリートファイターⅢセカンドインパクト	対戦格闘
1998.12	ジョジョの奇妙な冒険	対戦格闘
1999.5	ストリートファイターⅢサードストライク	対戦格闘
1999.9	ジョジョの奇妙な冒険 未来への遺産	対戦格闘
PS基板		
1995.12	闘神伝2（タカラ／タムソフト）	対戦格闘
1996.7	スターグラディエイター	対戦格闘
1996.12	ストリートファイターEX（アリカ）	対戦格闘
1997.4	ストリートファイターEX plus（アリカ）	対戦格闘
1997.12	私立ジャスティス学園	対戦格闘
1998.4	スターグラディエイター2	対戦格闘
1998.5	ストリートファイターEX2（アリカ）	対戦格闘
1998.9	超鋼戦紀 キカイオー	対戦格闘
1999.7	ストリートファイターEX2 PLUS（アリカ）	対戦格闘
1999.12	ストライダー飛竜2	アクション
ST-V		
1998.12	スティープスロープスライダーズ（ケイブ）	スノーボード
1999.9	ファイナルファイト リベンジ	対戦格闘
NAOMI		
1999.2	パワーストーン	対戦格闘
2000.2	スポーン	3Dアクション
2000.3	マーヴル VS.カプコン2	対戦格闘
2000.4	パワーストーン2	対戦格闘
2000.8	カプコン VS.SNK	対戦格闘
未定	ガンスパイク（彩京）	シューティング
未定	燃えろ！ジャスティス学園	対戦格闘

※タイトルのカッコ内は、そのゲームを開発（またはカプコンと共同開発）したメーカー
※「キャプテンコマンドー」と「天地を喰らうⅡ」は、マザーボードとソフトが一体化された基板も販売された
※1994年6月発売の「ぷにっきぃず」はCP-システムⅠ対応ソフトだが、販売元が異なるため、表から除外してある

もぐらたたきからタッチ・タイピング練習ソフトまで

関連作品の部屋



カプコンの対戦格闘ゲームは幅広い層に支持されており、キャラクターを用いた関連作品や、家庭用だけのオリジナル作品なども数多く生まれている。ここでは、それらの作品にスポットを当ててみよう。

家庭用ゲーム機オリジナルソフト

プレイステーション、サターン用ソフト

ストリートファイター　リアルバトル オン フィルム

■カプコン　■'95年8月11日発売　■5,800円

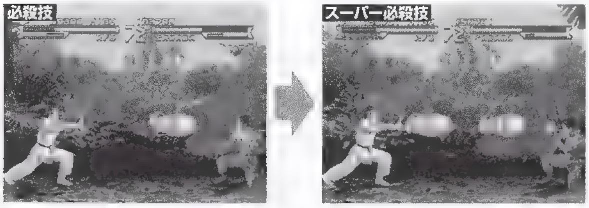
実写版の映画からキャラクターを取りこんだ対戦格闘ゲーム。一見、アーケード作品『ストリートファイター ザ・ムービー』の移植作に思えるが、同作品の独特なシステム（必殺技→必殺技キャンセルなど）はなく、中身は『スパⅡX』に近い。キャラクターは『スパⅡX』からダルシム、T.ホーク、フェイロンを削除し、実写版映画オリジナル・キャラクターのキャプテン・サワダを加えた全15名。

各キャラクターには必殺技を強化した、スーパー必殺技が新たに備わった。これは必殺技とスーパーコンボの中間的な性能を持つもので、スーパーコンボゲージが半分以上タマっていると出せる。

また、本作のメインであるムービーバトルモードは、ガイルを操作して対CPU戦に勝ち抜きつつ、制限時間内にバイソンのアジトを見つけ出すという内容。選択肢によって対戦相手が変わるのが特徴だ。



▲「～ザ・ムービー」にはいなかったディージェイも登場。



▲通常の必殺技とちがい、スーパー必殺技には、飛び道具を2発連続で出す、技の形態が変化するなどの特徴がある。

プレイステーション用ソフト

私立ジャスティス学園　熱血青春日記2

■カプコン　■'99年6月24日発売　■5,800円

PS版『私立ジャスティス学園』に収録された『熱血青春日記』の続編。『熱血青春日記』のシステムやイベントなどが全体的にリニューアルされ、さらに『ジャス学』本編も移植されている。

おもな変更点としては、前作で使用できたキャラクターに、新しく流（ながれ）とランの2名が加入。また、空中移動しながら受け身を取る新システム「移動受け身」も追加された。

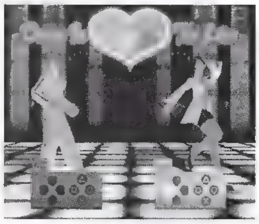
『熱血青春日記2』は、『ジャス学』の舞台となるいずれかの高校の生徒となり、1年間の学校生活を過ごすSLG。おなじみのキャラクターたちと、友だち感覚で接することができる。また、部活動などでキャラクターを鍛え上げ、『ジャス学』本編で闘わせることも可能だ。



▲メインは学校生活をエンジョイするシミュレーションゲーム。学校の垣根を越えた交流もできる。



▲新キャラクターのふたり。左が太陽学園新聞部のラン、右が五輪高校水泳部の流だ。ランはカメラのフラッシュを武器がわりにする。



▲ミニゲームの五輪祭には、新たにふたつの種目が追加された。写真は相性が上がるダンスゲーム。

プレイステーション2用ソフト

ストリートファイターEX3

■カプコン（アリカ開発）　■2000年3月4日発売　■6,800円

ポリゴンによる対戦格闘ゲーム『ストEX』シリーズの家庭用オリジナル作品。キャラクターは『ストEX2 PLUS』に登場する面々に、さくらなどが追加された。

一番の特徴は、最大4人まで同時に闘うことが可能な点。対戦方式は、『VS.』シリーズ同様のタッグバトル、1対1の勝ち抜き方式であるチームバトル、一度に複数のキャラクターが入り乱れて闘うドラマチックバトルの3種類。対CPU戦のオリジナルモードでは、ステージごとに異なる対戦方式で闘うことになるのだ。

与えられた課題をつぎつぎとこなしていくトライアルモードには、キャラクターエディットの要素が付加。新キャラクターのエースに技を覚えさせたりしながら、課題をクリアしていくことになる。



▲タッグ専用の協力技、メテオタッグコンボ。特定のキャラクター同士のタッグでしか発動できないが、その威力は絶大だ。



▲最大4人が入り乱れる迫力の闘い。マルチタップを接続すれば、4人同時プレイもできる。

プレイステーション、サターン用ソフト

ストリートファイターⅡ　ムービー

■カプコン　■'95年12月15日発売（PS版）／'96年3月15日発売（SS版）　■6,800円

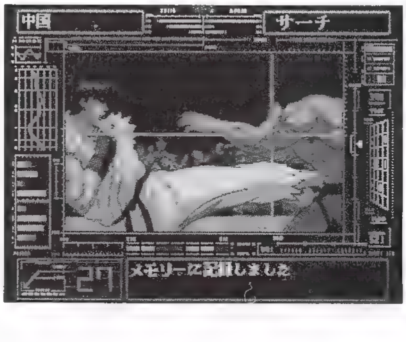
'94年夏に公開された、同名劇場用アニメが題材のインタラクティブ・ムービー。プレイヤーはシャドルーの戦闘用サイボーグとなり、断片的に流れる劇場用アニメの映像からファイターたちの情報を集め、自身を強化していく。

情報収集には、映像の一点をタイミングよく指定する「サーチ」という方法を使う。例をあげると、映像のなかで蹴りをくり出す場面をサーチし、情報収集に成功すればサイボーグの足技が強化できるのだ。最後にはリュウとの対戦格闘による対決が待っているので、そのためにもサイボーグを強化していかなければならない。

ほかにも、劇場用アニメの絵コンテや、設定資料などが見られるモードも収録。サーチを利用すれば、参照できる資料を増やすことも可能となっている。



▲模擬戦という形で、対CPUリュウ戦や対2P戦の対戦格闘もできる。ちなみに、サイボーグが使う技は『スパⅡX』のケンと同じものだ。



▲映像を調べる「サーチ」で、サイボーグの強化や参照可能な資料の増加がはかれる。

パソコン用関連ソフト

パソコンでは、通常の移植作以外にも、対戦格闘ゲームのグラフィックや音声などを取り上げた、ゲームではない関連ソフトがいくつか発売されている。Windows95やMacintoshに対応したこれらの関連作品は、おもに右記の3種類に区分することが可能だ。

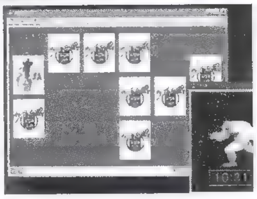
Ⓐアクセサリ集
壁紙やスクリーンセーバー、アイコン、時計、電卓、WAVEファイルなど、パソコンに機能を追加するソフト。

Ⓑ資料集
ゲームの設定原画や攻略法などを収録した、データベース的なソフト。

Ⓒタッチ・タイピング練習
モニタだけを見ながらキーボードを正確に入力できるようにトレーニングするためのソフト。

☆

以下に、カプコンの対戦格闘ゲームに関連したパソコン用ソフトを紹介する。



◀関連ソフトのなかには、おまけとしてミニゲームが収録されているものもある。

ストリートファイターZERO　完全データファイル

■カプコン　■Macintosh　■'95年12月20日発売　■2,980円

アーケード版『ストZERO』を題材にした、データベースソフト。全キャラクターの技データやボイスデータ、さらにはエンディング集まで収録されている。とくに技データは、攻撃力やピヨリ値といった内部的な数値も参照できるようになっており、攻略面でおおいに役立つ。

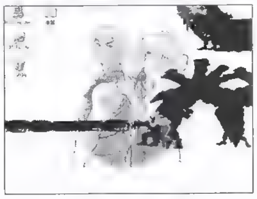


◀各キャラクターの技は、動作がムービーで見られるほか、詳細なデータまで収録。

カプコン・オリジナルスクリーンセーバー

■ガイア・アソシエイツ　■Windows3.1／95　■'96年8月1日発売　■4,800円

『ストZERO2』『サイバーボッツ』『ヴァンパイア（ハンター）』を題材にしたアクセサリ集。スクリーンセーバーのほかに、壁紙やボイスデータ、カレンダーなども収録されている。インターネットによる通信販売でのみ購入可能（詳細はhttp://www.gaiaweb.com/capcom を参照）。



◀キャラクターが現れては技をくり出しつつ移動するスクリーンセーバー。

スクリーンファイター

■ネクストン　■Windows3.1／95　■'96年10月11日発売　■7,800円

『ストII』『ストZERO』シリーズのキャラクターやポスターなどのイラストを用いたアクセサリ集。キャラクターが画面内を動きまわるスクリーンセーバーのほか、時計や電卓、さらにはイラストをカードの絵柄に使用した絵合わせゲームも収録されている。

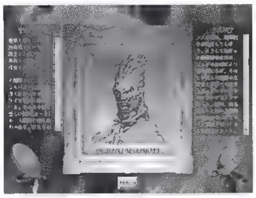


◀豪鬼電卓や女性キャラクターの時計など、デザインはかなりカッコイイ。

ヴァンパイア セイヴァー キャラクターマニュアル

■ビームエンタテインメント　■ハイブリッド　■'98年2月27日発売　■4,800円

『ヴァンパイア』シリーズに登場する、全18名のキャラクターたちのアクションを収録した資料集。各キャラクターごとに、設定原画などのイラストと、ゲーム中のアニメーションが個別にまとめられている。とくに後者は、登場シーンや挑発、EX必殺技、勝利ポーズ、特定の技に対するリアクション集など、さまざまな動きをムービーで収録。また、設定原画には貴重な未使用グラフィックの原画などのほか、キャラクターのアニメーション用原画も多数収められており、スライドショー形式でキャラクターの動きを見ることも可能だ。



◀館のなかを歩き、肖像画を調べるとデータが参照できるという凝った作り。



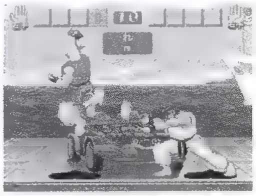
▶各キャラクターのEX必殺技などを、映像で確認できるのはうれしい。

タイピングファイターII／タイピングファイターIIプラス

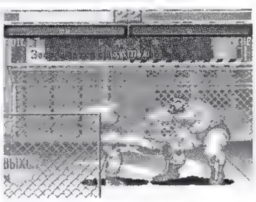
■アプコム　■ハイブリッド　■2000年3月31日発売／同年6月17日発売（プラス）　■4,900円

『ストII』を題材にした、タイピング練習用ソフト。基本・練習・応用の3つのモードがあり、段階に合わせてタイピングの基礎を身につけることができる。

基本モードでは春麗のコーチのもとで指の配置を学び、練習モードでは五十音や記号の反復入力。そして応用モードでは、『ストII』と同じ流れでCPUとタイピング対決をする。対戦は、画面中央に出現する単語や文章を入力する早さを競う形式で行なわれ、CPUより早く入力できれば攻撃やガードが可能だ。なお、『プラス』では難易度切り替え機能や、複数スペルの認識機能などが追加された。



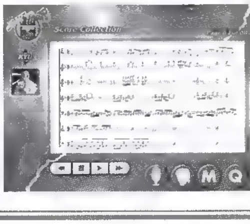
◀『ストII』のボーナスステージのひとつを思わせる練習モード。車を壊せ！



▶応用モードは対戦型のタイピング対決。勝ち抜くごとに課題は長くなっていく。

Column サウンドトラックCDに隠されたデータ

音楽用CDのなかには、パソコンで見られるデータが収録された、CDエクストラ仕様のものがある。カプコンの対戦格闘ゲームの音楽CDにも、それに該当するものが存在するのだ。パソコンを持っている人は、いま一度自分の手元にあるCDをチェックしてみるといい。



◀『ストZERO2』のCDには、楽譜集や作曲者インタビューまで入っている。

関連アーケードゲーム

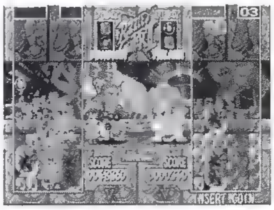
スーパーパズルファイターII X

■カプコン　■'96年6月発売　■CP-システムII

カプコンの対戦格闘ゲームのキャラクターが、デフォルメされて登場する対戦型アクションパズル。

上から落下してくるノーマルジェムとクラッシュジェムを、同色同士隣り合わせて消していくのが基本ルール。ジェムを消すと、相手側にカウンタージェムを送ってジャマすることができる。相手側のジェム落下口が、積み上がったジェムでふさがれば勝ち。

ゲーム中は画面中央でキャラクターが向き合い、ジェムを消した側のキャラクターが、消した数に応じて挑発や必殺技をくり出す。奥の深いパズルと、2頭身のかわいいキャラクターで、対戦格闘ゲームが苦手な層にも人気があった。



◀大量のジェムを一気に消したときの爽快感は格別！

ハード別移植データ

プレイステーション版（カプコン発売）
■'96年12月3日発売　■5,800円

サターン版（カプコン発売）
■'96年12月3日発売　■5,800円

Windows95版（カプコン発売）
■'97年3月20日発売　■5,800円

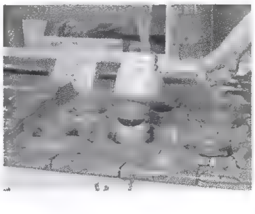
Windows95版（メディアカイト発売）
■'99年4月16日発売　■1,500円

『スーパーパズルファイターII X ～プラクティス』
Windows95版（日本IBM発売）
■'97年8月5日発売　■1,980円（コンビニ専売）

拳聖土竜（けんせいもぐら）

■カプコン　■'94年5月発売

対戦型のもぐらたたきゲームで、もぐらのかわりにベガをたたく。前方にはモニタが設置され、ベガをたたいた数に応じて画面上でリュウや春麗が技をくり出す。トーゴ／シグマ販売。



◀ベガの頭をハンマーでたたく。『ストII』などでやられたウラミを晴らせ？

カプコン対戦格闘ゲーム CD&Video カタログ

本書で紹介したカプコン対戦格闘ゲームに関連する音楽CD&映像ソフトは、2000年8月現在で170タイトル以上も発売されている。ここでは、それらのデータをまとめてみた。なお、なかには廃盤などの理由により、入手困難なものもあるので注意してほしい。また、メーカー名は発売当時の表記に準拠している。

CD／LP／カセット

タイトル	メーカー	メディア:品番	税抜価格	発売日	解説
ストリートファイターIIシリーズ					
ストリートファイターII－G.S.M.CAPCOM 4－／アルフ ライラ	ポニーキャニオン	CD:PCCB-00056	3,398円	91.3.21	『ストII』のアレンジ&オリジナル曲のほか、「U.S.ネイビー」「マジックソード」などの楽曲も収録されている。
ストリートファイターII イメージアルバム－G.S.M.CAPCOM－／アルフ ライラ	ポニーキャニオン	CD:PCCB-00075	2,427円	91.11.21	登場キャラクターのテーマ曲をアレンジ収録。四天王メドレーもあり。
サイトロン・ビデオゲームミュージック年鑑1991	ポニーキャニオン	CD(2枚組):PCCB-00080	3,398円	92.2.21	'91年度ベストVGM大賞で上位に入賞したサウンドを収録。『ストII』のケンのテーマのアレンジバージョンが聴ける。
バトル野郎～100万人の兄貴～／筋肉少女帯	TOY'S FACTORY	CDシングル:TFDC-28011	903円	92.6.21	SFC版『ストII』のCMソングを収録。
ストリートファイターII～春麗飛翔伝説～	東芝EMI	CD:TOCT-6542	2,913円	92.7.15	春麗が主人公のオリジナルドラマに加え、冬馬由美が歌う春麗のテーマのボーカル&アレンジバージョンなどを収録。
ゲームミュージック・フェスティバル～スーパーライブ '92	ポニーキャニオン	CD:PCCB-00099	2,427円	92.10.21	「ゲームミュージック・フェスティバル'92」ライブ盤。「ストリートファイターIIメドレー'92 GMFバージョン」を収録。
熱唱!!ストリートファイターII	ポニーキャニオン	CD:PCCB-00103	2,913円	92.12.16	12人のキャラクターのイメージソングを、宮前真樹、影山ヒロノブ、電撃ネットワークなどのメンバーが歌う。
嵐になれ／山本淳一	ポニーキャニオン	CDシングル:PCDB-00003	777円	92.12.16	光GENJIの山本淳一が歌う、リュウのイメージソングとそのカラオケバージョンを収録。
夢へのポジション／宮前真樹	ポニーキャニオン	CDシングル:PCDB-00004	777円	92.12.16	春麗のイメージソングを、「熱唱!!ストリートファイターII」とは異なるバージョンで収録。
ストリートファイターII～MAD REVENGER 復讐の戦士～	東芝EMI	CD:TOCT-6802	2,913円	92.12.16	「春麗飛翔伝説」の続編となるオリジナルドラマ。
サイトロン・ビデオゲームミュージック年鑑1992	ポニーキャニオン	CD(2枚組):PCCB-00109	3,398円	93.2.19	アーケードゲーム5作品のサウンドを集めたベスト盤。『ストIIダッシュ』からはアレンジバージョンを含む3曲を収録。
バース－G.S.M.CAPCOM 6－／アルフ ライラ	ポニーキャニオン	CD(2枚組):PCCB-00110	3,398円	93.2.19	『バース』『ナイツ オブ ザ ラウンド』のほか、『ストIIダッシュ』四天王エンディング&スタッフロールのアレンジバージョンを収録。
熱唱!!ストリートファイターII インスト編	ポニーキャニオン	CD:PCCB-00114	1,942円	93.3.19	「熱唱!!ストリートファイターII」に収録されたイメージソングのインストバージョン。
熱唱!!ストリートファイターII オリジナル・カラオケ編	ポニーキャニオン	CD:PCCB-00115	1,942円	93.3.19	「熱唱!!ストリートファイターII」に収録されたイメージソングのカラオケバージョン。
ストリートファイターII～魔人の肖像～	東芝EMI	CD:TOCT-8088	2,913円	93.7.14	「春麗飛翔伝説」からつづく、オリジナルドラマCDシリーズ最終作。
ストリートファイターII コレクターズBOX	ポニーキャニオン	CD(3枚)+VHS(2本):PCCB-0012 CD(3枚)+LD(2枚):PCCB-00125	14,369円	93.9.17	ポニーキャニオンより発売された『ストII』関連のCDやビデオを再編集したもの。ビデオとLDには新録の映像もあり。
スーパーストリートファイターII アーケードゲームトラック	ソニーレコード	CD:SRCL-2822	1,942円	94.1.21	63曲の基板音源サウンドと、ボイス&効果音を収録。
ストリートファイターII／アルフ ライラ with 鳥山雄司	ソニーレコード	CD:SRCL-2857	2,913円	94.4.1	『スパII』のキャラクターテーマ10曲を選び、鳥山雄司によるギターアレンジ&演奏で収録。
恋しさとせつなさと心強さと／篠原涼子	EPIC・ソニー	CDシングル:ESDB-3495	971円	94.7.21	'94年夏に公開された劇場用アニメ「ストリートファイターII MOVIE」の主題歌を篠原涼子が歌う。
CRY／BIG LIFE	ソニーレコード	CDシングル:SRDL-3894	777円	94.7.21	劇場用アニメ「ストリートファイターII MOVIE」で使用された挿入歌を収録。
ストリートファイターII オリジナル・サウンドトラック	ソニーレコード	CD:SRCL-2937	2,718円	94.8.1	劇場用アニメ「ストリートファイターII MOVIE」のBGM集。『スパIIX』の豪鬼のテーマも収録。

タイトル	メーカー	メディア：品番	税抜価格	発売日	解説
ストリートファイターII サウンドトラックVol.2 ～オリジナル・スコア・アルバム	ソニーレコード	CD：SRCL-3047	2,718円	94.11.21	おもに格闘シーンで使用された楽曲を収録した、劇場用アニメ「ストリートファイターII MOVIE」のBGM集第2弾。
ストリートファイターII外伝 ～キャミィ・闘いの序曲～	ソニーレコード	CD：SRCL-3131	2,718円	95.2.22	イギリス諜報組織「M16」のエージェントであるキャミィが活躍する、オリジナルストーリーのドラマCD。
ストリートファイターII ラップ・アルバム	ソニーレコード	CD：SRCL-3195	1,748円	95.3.24	アーケード版『ストII』のオリジナル音源サウンドを、ラップ調にリミックス。
風 吹いてる／黒田有紀	東芝EMI	CDシングル：TODT-3493	971円	95.4.26	'95年4月からオンエアされたテレビアニメ「ストリートファイターII V」のオープニング＆エンディングテーマ。
ストリートファイターII V オリジナルサウンドトラック	東芝EMI	CD：TOCT-9195	2,427円	95.9.27	テレビアニメ「ストリートファイターII V」の第22話までに使用されたBGMのうち、32曲を収録。
今、明日のために／本田修司	東芝EMI	CDシングル：TODT-3572	971円	95.10.18	テレビアニメ「ストリートファイターII V」の新オープニング＆エンディングテーマ曲。
Forever Friends	エアーズロック	CDシングル：AYDM-101	874円	95.11.5	テレビアニメ「ストリートファイターII V」の挿入歌。リュウとケンの友情がテーマになっている。
Just Believe	エアーズロック	CDシングル：AYDM-102	874円	95.11.5	テレビアニメ「ストリートファイターII V」にて、春麗の登場時に使用された挿入歌。
祭囃子～ゲームトリビュート～	エアーズ	CD：AYCM-610	3,048円	98.5.21	『ストII』のタイトル曲を含む、過去20年間に登場したゲームから選んだ15曲のサウンドをギタリストたちが演奏する。
ストリートファイター アーティストアルバム	セルピュータ	CD：CPCA-1015	2,400円	98.10.21	映画のテーマ曲やCMソングなどから12曲を選んだボーカル集。
ストリートファイターZEROシリーズ					
ストリートファイターZERO アーケードゲームトラック	ソニーレコード	CD：SRCL-3297	1,942円	95.8.21	35曲の基板音源サウンドと、ボイス＆効果音を収録。
ストリートファイターZERO外伝～春麗旅立ちの章～	ビクターエンタテインメント	CD：VICL-8181	2,718円	95.12.16	春麗がベガと対峙するまでの物語が展開するドラマCD。
カプコンゲームサウンドトラック 「ストリートファイターZERO2」	ビクターエンタテインメント	CD(2枚組)：VIZL-24 (VIZY-18＋VICY-10)	3,107円	96.6.21	47曲の基板音源サウンドに加え、楽譜集やサウンド制作者インタビューなど、パソコンで閲覧できるデータを収録。
ストリートファイターZERO2外伝 ～さくら・もっとも危ない女子高校生～	ビクターエンタテインメント	CD：VICL-8201	2,718円	96.7.3	さくらを主人公に、彼女が通う高校で起こる事件を描く外伝的ドラマ。
ストリートファイターZERO2 UNDERGROUND MIXXES"DA SOUNDZ OF SPASM"	ビクターエンタテインメント	CD：VICL-2172	1,942円	96.7.24	キャラクターテーマ6曲を、リミキサーの手によりクラブサウンドにアレンジ。
夏の朝にキャッチボールを／川村かおり	ファンハウス	CDシングル：FHDF-1569	971円	96.8.21	PS＆SS版『ストZERO2』のCMソング。
ストリートファイターZERO2外伝 Part2 ～さくら・もっとも危ない文化祭～	ビクターエンタテインメント	CD：VICL-2173	2,718円	96.10.23	高校を舞台にさくらが活躍する、ドラマCDシリーズ第2弾。
ストリートファイターZERO3 オリジナル・サウンドトラック	セルピュータ	CD(2枚組)：CPCA-1012～3	2,800円	98.9.21	43曲の基板音源サウンドと、ボイス＆効果音を収録。
ローリング・ジェット・サンダー／ザ・ハイロウズ	キティレコード	CD：KTCR-1622 LP：KTKR-9054	1,200円	98.12.16	タイトル曲「ローリング・ジェット・サンダー」が、PS版『ストZERO3』のCMソングとして使用されている。
ストリートファイターZERO3 ドラマアルバム	セルピュータ	CD：CPCA-1019	2,400円	99.1.21	ラジオ番組で放送されたオリジナルドラマを収録。
ストリートファイターZERO THE ANIMATION オリジナル・サウンドトラック	ポリドール	CD：POCX-2005	2,718円	00.5.24	オリジナルビデオアニメ「ストリートファイターZERO THE ANIMATION」で使用されたBGMのサントラ。
ストリートファイターIIIシリーズ					
カプコンゲームサウンドトラック 「ストリートファイターIII～ニュージェネレーション」	ビクターエンタテインメント	CD：VICL-60055	2,100円	97.6.4	28曲の基板音源サウンドと、ボイス＆効果音を収録。
ストリートファイターIII オリジナル・アレンジアルバム	ファーストスマイル・エンタテインメント	CD：FSCA-10007	2,427円	97.6.18	『ストIII』のサウンドのなかから10曲を選び、6人のミュージシャンによってアレンジしたアルバム。
ストリートファイターIII セカンドインパクト オリジナルサウンドトラック	ファーストスマイル・エンタテインメント	CD：FSCA-10025	2,427円	97.12.17	35曲の基板音源サウンドと、ボイスを収録。
ストリートファイターIII サードストライク オリジナル・サウンドトラック	セルピュータ	CD：CPCA-1028	2,000円	99.7.7	32曲の基板音源サウンドと、ボイスを収録。初回生産分にはオープニングのフルバージョンなどを収録した8cmCDが付属。
ストリートファイターEXシリーズ					
ストリートファイターEX	ポニーキャニオン	CD：PCCB-00241	1,456円	97.2.21	20曲の基板音源サウンドと、ボイスを収録。
ストリートファイターEX ～アレンジサウンドトラックス～	ポニーキャニオン	CD：PCCB-00251	2,427円	97.3.5	キャラクターテーマ13曲を、原曲のイメージを残しつつフルアレンジ。
ストリートファイターEX ドラマCD	ポニーキャニオン	CD：PCCB-00256	2,427円	97.3.21	ラジオ番組で放送されたケンが主人公のドラマと、未放送分のアナザーストーリーを収録。

タイトル	メーカー	メディア：品番	税抜価格	発売日	解説
ストリートファイターEX2 オリジナルサウンドトラックス	ポニーキャニオン／サイトロンレーベル	CD：PCCB-00322	1,800円	98.6.17	基板音源サウンド全曲に、PS版『EX plus α』のサウンドを加えた計31曲を収録したサントラ盤。
ストリートファイターEX2　ドラマCD	ポニーキャニオン／サイトロンレーベル	CD：PCCB-00319	2,800円	98.7.1	ほくととカイリを中心に展開する、ふたつのストーリーを収めたドラマCD。
ストリートファイターEX2　アレンジアルバム	セルピュータ	CD：CPRA-1009	2,400円	98.7.23	アリカ・サウンドチーム＋αによるアレンジサウンド13曲を収録。
ストリートファイターEX2PLUS オリジナル・サウンドトラック	セルピュータ	CD：CPCA-1038	2,000円	00.2.19	PS版からの新曲を含む、28曲のサウンドを収録。
ストリートファイターEX3 オリジナル・サウンドトラック	セルピュータ	CD：CPCA-1042	2,000円	00.5.24	PS2で登場した『EX3』のオリジナルサウンド22曲を収録。

ヴァンパイアシリーズ

タイトル	メーカー	メディア：品番	税抜価格	発売日	解説
ヴァンパイア　アーケードゲームトラック	ソニーレコード	CD：SRCL-2969	1,942円	94.9.7	44曲の基板音源サウンドと、効果音&ボイスを収録。
ヴァンパイア ハンター　アーケードゲームトラック	ソニーレコード	CD(2枚組)：SRCL-3197～8	3,107円	95.5.21	66曲の基板音源サウンドと、効果音&ボイスを収録。
電撃CD文庫EX 「ヴァンパイア～ザ・ナイト・ウォリアーズ」	メディアワークス	CD：MWCG-0017	1,922円	95.7.25	ゲームストーリーをもとにしたオリジナルドラマ。
サイバーカセットコレクション「ヴァンパイア ハンター」～ヴァンパイアナイトーお笑い！夜の祭典ー～	ムービック	CT：CCC-04	1,922円	95.8.1	『ハンター』のキャラクターたちがくり広げる10本のギャグドラマを収録。
ヴァンパイア ハンター外伝～宿命の旅人ドノヴァン～	ビクターエンタテインメント	CD：VICL-8152	2,718円	95.10.21	ドノヴァンとアニタが主人公のオリジナルドラマ。ゲーム本編より過去のエピソードとなっている。
アニメイトCDコレクション2「ヴァンパイア ハンター」ダークネスミッション～特選バター醤油味～	ムービック	CD：ACD-2	3,398円	96.1.31	7本のギャグドラマを収録。付属のブックレットには、カプコン・デザインチームによる描き下ろしイラストも掲載。
青空／矢沢栄吉	東芝EMI	CDシングル：TODT-3490	971円	96.5.24	PS版『ヴァンパイア』のオープニングテーマ「THE TROUBLE MAN」が収録されたシングル。
ダンスレボリューションVOL.1 ヴァンパイア ハンター	MEMレコード(NEOレーベル)	CD：VOCR-5011	2,718円	96.6.21	オープニングやステージテーマ曲をダンスサウンドにアレンジ。
カプコンゲームサウンドトラック 「ヴァンパイア セイヴァー」	ビクターエンタテインメント	CD(2枚組)：VICL-60098～9	3,100円	97.8.21	74曲の基板音源サウンドのほか、アレンジバージョン、未使用ボイスなども収録。
O.V.Aヴァンパイア ハンター オリジナル・サウンドトラック	東芝EMI(ユーメックス)	CD：TYCY-5548	2,913円	97.8.27	「ヴァンパイア ハンター THE ANIMATED SERIES」で使用されているオリジナルBGM集。
ヴァンパイア ハンター　ドラマCD	ポニーキャニオン／サイトロンレーベル	CD：PCCB-00296	2,427円	98.1.8	OVA版「ヴァンパイア ハンター」のストーリーをもとにしたドラマ。
ヴァンパイア　アナザー・セレクション ～The Unreleased Takes～	セルピュータ	CD：CFCL-0001	1,048円	98.6.11	『ヴァンパイア ハンター2』の新曲など、アルバム未収録曲を収録。カプコン・フレンドリー・クラブ(CFC)会員限定販売。

X-MENシリーズ&VS.シリーズ

タイトル	メーカー	メディア：品番	税抜価格	発売日	解説
エックス・メン　アーケードゲームトラック	ソニーレコード	CD：SRCL-3120	1,942円	95.3.24	25曲の基板音源サウンドを収録。
マーヴル・スーパーヒーローズ アーケードゲームトラック	ソニーレコード	CD：SRCL-3448	1,942円	95.12.1	46曲の基板音源サウンドを収録。
カプコンゲームサウンドトラック 「エックス・メン VS.ストリートファイター」	ビクターエンタテインメント	CD：VICL-2176	1,942円	96.11.21	40曲の基板音源サウンドを収録。
マーヴルスーパーヒーローズ VS.ストリートファイター オリジナルサウンドトラック&アレンジ	ファーストスマイル・エンタテインメント	CD：FSCA-10017	2,427円	97.9.19	48曲の基板音源サウンドと、ザンギエフのテーマのMIDIアレンジ曲を収録。
マーヴル VS.カプコン　オリジナル・サウンドトラック	セルピュータ	CD：CPCA-1005	2,000円	98.3.21	44曲の基板音源サウンドと、パソコンで閲覧できるデータを収録したエクストラ仕様のアルバム。

THE OTHER TITLES～2D対戦格闘編～

タイトル	メーカー	メディア：品番	税抜価格	発売日	解説
スーパーマッスルボマー	ソニーレコード	CD：SRCL-2919	1,942円	94.10.21	39曲の基板音源サウンドと、ボイス&効果音を収録。
サイバーボッツ　アーケードゲームトラック	ソニーレコード	CD(2枚組)：SRCL-3274～5	3,107円	95.8.2	25曲の基板音源サウンドと、キャラクターなどのボイスを収録。
アニメイトCDコレクション「サイバーボッツ」	ムービック	CD：ACD-1	3,398円	95.10.1	カプコン監修のオフィシャルストーリーをドラマ化。ブックレットには描き下ろしイラストやコミックを掲載。
ストリートファイター　オリジナルサウンドトラック	VARESE	CD：SLCS-7250	2,427円	95.3.22	'95年に公開された実写映画「ストリートファイター」のBGMを収録。
ストリートファイター オリジナルサウンドトラック(ソング盤)	ポニーキャニオン	CD：PCCY-00748	2,233円	95.4.5	CHAGE&ASKAが歌う「Something There」を含む、実写映画「ストリートファイター」のボーカル集。
Something There／CHAGE&ASKA	ポニーキャニオン	CDシングル：PCDA-00718 CT：PCSA-00338	971円	95.5.10	実写映画「ストリートファイター」のエンディングテーマとして使用された曲を収録。

タイトル	メーカー	メディア：品番	税抜価格	発売日	解説
カプコンゲームサウンドトラック「ウォーザード」	ビクターエンタテインメント	CD(2枚組)：VICL-40197〜8	3,107円	96.12.18	66曲の基板音源サウンドとボイス&効果音のほか、ボーナストラックも収録。
ポケットファイター　オリジナルサウンドトラック	ファーストスマイル・エンタテインメント	CD：FSCA-10024	2,427円	97.12.17	34曲の基板音源サウンドと、ボイス&効果音を収録したサウンドトラック。
ポケットファイターリミックス／カプコン・スポーツ・クラブ	セルピュータ	CD：CFCL-0002	1,048円	98.9.18	PS&SS版の新曲を含むリミックス集。「カプコン・スポーツ・クラブ」のサウンドも収録している。CFC会員限定販売。
ジョジョの奇妙な冒険　オリジナル・サウンドトラック	セルピュータ	CD：CPCA-1022	2,000円	99.2.20	50曲の基板音源サウンドと、ボイス&効果音を収録。

THE OTHER TITLES〜3D対戦格闘編〜

タイトル	メーカー	メディア：品番	税抜価格	発売日	解説
カプコンゲームサウンドトラック「スターグラディエイター」	ビクターエンタテインメント	CD：VICL-2174	1,942円	96.9.21	28曲の基板音源サウンドと、ボイス&効果音を収録。
スターグラディエイター2 オリジナル・サウンドトラック	セルピュータ	CD：CPCA-1008	2,000円	98.5.21	58曲の基板音源サウンドを収録。
私立ジャスティス学園〜リージョン オブ ヒーローズ オリジナル・サウンドトラック	セルピュータ	CD：CPCA-1002	2,000円	98.1.29	41曲の基板音源サウンドに加え、「太陽学園校歌」やおまけトラックを収録。
熱き鼓動／尾藤イサオ	セルピュータ	CDシングル：CPDA-1001	1,000円	98.7.23	PS版『私立ジャスティス学園』のオープニング曲であり、CMでも使われたテーマソング。
私立ジャスティス学園　ドラマアルバム 〜ねらわれた太陽学園　熱血死闘編〜	セルピュータ	CD：CPCA-1014	2,400円	98.9.21	オリジナルドラマと、キャラクターからのメッセージを収録。
私立ジャスティス学園　アドベンチャードラマアルバム 〜ねらわれた太陽学園　熱血探偵編〜	セルピュータ	CD(2枚組)：CPCA-1039〜40	2,800円	00.3.23	約110分ものドラマパーツ(CDトラック)をランダムに収録、マルチストーリー&エンディングで物語を楽しめる。
闘え！キカイオー	セルピュータ	CDシングル：CPDA-1004	800円	98.9.18	『超鋼戦紀 キカイオー』のオープニングテーマソング。
超鋼戦紀 キカイオー　オリジナル・サウンドトラック	セルピュータ	CD(2枚組)：CPCA-1016〜7	2,800円	98.11.21	75曲の基板音源サウンドと、ボイス&効果音を収録。
超鋼戦紀 キカイオー　ドラマアルバム	セルピュータ	CD：CPCA-1018	2,400円	99.1.21	ラジオ番組で放送されたドラマを、未放送エピソードを加えた完全版で収録。声優たちの「一発録りトーク」もあり。
闘え！キカイオー／Fight!?	セルピュータ	CDシングル：CPDA-1007	1,000円	00.1.21	オープニングテーマの新アレンジバージョンと、エンディングテーマを収録した限定盤。
パワーストーン　オリジナル・サウンドトラック	セルピュータ	CD：CPCA-1024	2,000円	99.3.20	40曲の基板音源サウンドと、アレンジバージョン1曲&ボイスを収録。
遠くへ行こう／上田まり	avex trax	CD：AVDD-20307	971円	99.4.14	テレビアニメ「パワーストーン」で使用された挿入歌を収録。
Rise in my heart／Aya&Chika from D&D	avex trax	CDシングル：AVDD-20306	971円	99.4.28	'99年4月から放映されたテレビアニメ「パワーストーン」のオープニングテーマ。
かわいいんじゃない？／MISSION	avex trax	CDシングル：AVDD-20313	971円	99.6.2	テレビアニメ「パワーストーン」のエンディングテーマを収録。
パワーストーン オリジナル・サウンドトラック ROUND1	avex tune	CD：AVCT-15006	2,913円	99.8.11	テレビアニメ「パワーストーン」のオープニング&エンディングテーマを含むBGM集。
明日にとどけ／Like Uncolored Velvet	cutting edge	CDシングル：CTDR-28049	971円	99.8.11	テレビアニメ「パワーストーン」の新オープニングテーマ。
be alright／天方直実	avex trax	CDシングル：AVDD-20282	971円	99.9.8	テレビアニメ「パワーストーン」の新エンディングテーマ。
パワーストーン オリジナル・サウンドトラック ROUND2	avex tune	CD：AVCT-15012	2,913円	99.10.6	テレビアニメ「パワーストーン」の新オープニング&エンディングテーマと、「ROUND1」に収録されなかったBGMを収録。

ビデオ／LD／DVD／ビデオCD

ストリートファイターⅡシリーズ

タイトル	メーカー	メディア：品番	税抜価格	発売日	解説
ストリートファイターⅡ	ポニーキャニオン	VHS：PCVP-10589 LD：PCLP-00243	5,631円 4,757円	91.7.21 91.11.21	対CPU戦をパーフェクトで勝ち抜くための攻略法を、全キャラクターについて紹介。
TVゲームの歴史・カプコン編 Vol.2	ポニーキャニオン	VHS：PCVP-10611	3,689円	91.8.21	カプコン中期の作品『アレスの翼』から『ストリートファイターⅡ』まで、10タイトルの映像を収録。なお、「Vol.1」には対戦格闘ゲームは収録されていない。
The History of Video GamesⅢ TVゲームの歴史・カプコン編	ポニーキャニオン	LD：PCLP-00207	4,757円	91.9.21	「TVゲームの歴史・カプコン編」Vol.1とVol.2の内容をまとめたもの。
ストリートファイターⅡ〜場外乱闘編〜	ポニーキャニオン	VHS：PCVP-10718 LD：PCLP-00271	6,602円 5,631円	91.12.21 92.1.21	連続技や対2P戦攻略法のほか、全キャラクターのデータをナレーション入りで紹介。
ストリートファイターⅡダッシュ〜究極奥義編〜	ポニーキャニオン	VHS：PCVP-10960 LD：PCLP-00367	4,660円	92.9.18 92.10.7	子安武人と大仁田　厚による実況で贈る『ストⅡダッシュ』対戦攻略ビデオ。SFC版『ストⅡ』のテレビCM映像も収録。
スーパーファミコン・パーフェクト・ビデオ'92〜'93	パイオニアLDC	VHS：PIVS-1186 LD：PILW-1099	3,689円	92.12.21	当時の新作SFCソフトのレビューなどを収録。「名作／定番リプレイ」のコーナーで『ストⅡ』が紹介されている。

タイトル		メーカー	メディア：品番	税抜価格	発売日	解説
『ストリートファイターⅡターボ』日本一！！〜チャンピオンシップ'93・イン・国技館完全記録	完全版	GTV／サクセス出版販売	VHS：JRSS-0006	7,800円	93.10.15	'93年に国技館で開催されたSFC版『ストⅡターボ』大会の模様、対2P戦で勝つ秘訣、マインド・ビジュアル・トレーニング法などを収録。
	濃縮版		VHS：JRSS-0007	1,922円	93.10.15	
ストリートファイターⅡダッシュターボ〜激闘乱舞編〜		ポニーキャニオン	VHS：PCVP-11355 LD：PCLP-00494	4,660円	93.12.17	「ストリートファイターⅡ　コレクターズBOX」に同梱されていたビデオとLDを、単体で発売。
スーパーストリートファイターⅡ		新声社	VHS：GV-7	6,602円	94.3.5	連続技コーナーをメインに、対2P戦攻略や大道芸プレイを収録。
スーパーストリートファイターⅡX		新声社	VHS：GV-9	6,796円	94.6.11	対CPU戦攻略、『スパⅡX』からの新連続技紹介に加え、'94年5月に開催された全国大会での名勝負を収録。
スーパーストリートファイターⅡX〜超絶技巧編〜		テイチク	ビデオCD：TEIA-48001	4,660円	94.10.1	キャラクター17人の連続技などを、ゲーム画面と手元の操作映像で紹介する。
スーパーストリートファイターⅡ・チャンピオンシップ'94イン国技館濃縮版		GTV／サクセス出版販売	VHS：JRSS-0009	2,136円	94.11.11	'94年に開催されたSFC版『スパⅡ』大会での上位対戦の模様を収録。
ストリートファイターⅡ MOVIE	ワイドスクリーン	ソニー・ミュージックエンタテインメント	VHS：SRVW-1707 LD：SRLW-1707	13,884円 7,379円	95.1.1	'94年に公開された劇場用アニメのビデオ&LD版。アニメの制作にはカプコンも携わっている。
	スタンダード		VHS：SRVW-1708	13,884円	95.1.1	
ストリートファイターⅡ・ザ・ヒストリー		ソニーレコード	VHS：SRVW-1713	5,340円	95.3.24	『ストⅡ』シリーズそれぞれのシステムやキャラクターなどについて解説する。
ストリートファイターⅡV		アミューズビデオ	(下記参照)	(下記参照)	(下記参照)	テレビアニメ「ストリートファイターⅡV」を、各巻2話ずつ(Vol.14のみ3話)収録。

Vol.1	VHS：AMS-0061 LD：AML-0001	5,631円 4,660円	95.9.22	Vol.8	VHS：AMS-0068 LD：AML-0008	5,631円 4,660円	95.12.22
Vol.2	VHS：AMS-0062 LD：AML-0002	5,631円 4,660円	95.9.22	Vol.9	VHS：AMS-0069 LD：AML-0009	5,631円 4,660円	96.1.26
Vol.3	VHS：AMS-0063 LD：AML-0003	5,631円 4,660円	95.10.20	Vol.10	VHS：AMS-0070 LD：AML-0010	5,631円 4,660円	96.1.26
Vol.4	VHS：AMS-0064 LD：AML-0004	5,631円 4,660円	95.10.20	Vol.11	VHS：AMS-0071 LD：AML-0011	5,631円 4,660円	96.2.26
Vol.5	VHS：AMS-0065 LD：AML-0005	5,631円 4,660円	95.11.24	Vol.12	VHS：AMS-0072 LD：AML-0012	5,631円 4,660円	96.2.26
Vol.6	VHS：AMS-0066 LD：AML-0006	5,631円 4,660円	95.11.24	Vol.13	VHS：AMS-0073 LD：AML-0013	5,631円 4,660円	96.3.22
Vol.7	VHS：AMS-0067 LD：AML-0007	5,631円 4,660円	95.12.22	Vol.14	VHS：AMS-0074 LD：AML-0014	5,631円 4,660円	96.3.22

ストリートファイターZEROシリーズ

ストリートファイターZERO		新声社	VHS：GV-19	4,660円	95.9.30	約150種類もの連続技や、対CPU&2P戦攻略法などを紹介。
ストリートファイターZERO		ソニーレコード	VHS：SRVW-1765	4,757円	95.10.21	キャラクター紹介、スーパープレイ、開発者のコメントなどを収録。
ストリートファイターZERO2		新声社	VHS：GV-25	4,660円	96.6.15	60試合の対2P戦映像、実戦で使えるオリジナルコンボなどを収録。ナレーターは宮村優子。
ストリートファイターZERO2　ライブ・オン・ザ・バトル		新声社	VHS：GV-26	5,631円	96.7.23	'96年6月に開催された大会でのベスト16の試合のほか、インタビューやイベント映像で、会場の雰囲気を伝える。
ゲーメスト・オブ・ザ・イヤー		新声社	VHS：GV-32	2,893円	97.1.30	'96年を代表するアーケードゲームを、声優のナレーション入りで紹介。『ストZERO2』も収録されている。
ストリートファイターZERO THE ANIMATION	Vol.1	ユニバーサルミュージック	VHS：POVV-3293	7,800円	00.4.26	『ストⅡ』10周年を記念して制作されたOVA。限定版は特殊BOX仕様&『ストⅡ』10周年記念Tシャツつき。
	Vol.2		VHS：POVV-3294	7,800円	00.6.24	
	限定版	セルピュータ	DVD：CPVA-1001	7,800円	00.8.30	
	通常版		DVD：CPVA-1002	5,800円	00.8.30	

ストリートファイターⅢシリーズ

ストリートファイターⅢ〜ニュージェネレーション	ビクターエンタテインメント	ビデオCD：VIIL-8	3,398円	97.4.23	キャラクター&システム紹介のほか、開発者による企画コーナーを収録。
ストリートファイターⅢ〜ニュージェネレーション	新声社	VHS：GV-36	4,800円	97.5.30	vsギル攻略法、連続技、対戦集などのほか、「ブロッキングマニアックス」などが楽しめる。

タイトル	メーカー	メディア:品番	税抜価格	発売日	解説
ストリートファイターEXシリーズ					
ストリートファイターEX	新声社	VHS:GV-34	4,800円	97.3.30	スカロマニア役の二又一成のナレーションで、対CPU&2P戦攻略や連続技などを紹介。
ALL ABOUT ストリートファイターEX 完全解析ビデオ	ポニーキャニオン	VHS:PCVP-12070 LD:PCLP-00635	4,800円	97.4.9	システム、連続技といった重要なポイントごとにこまかな項目を設けて解析する。対2P戦攻略やエンディング集もあり。
ヴァンパイアシリーズ					
ヴァンパイア	新声社	VHS:GV-12	6,602円	94.10.8	システム分析、連続技などを紹介した攻略ビデオ。
ヴァンパイア ハンター〜ダークストーカーズバトル	新声社	VHS:GV-16	5,631円	95.5.31	'95年5月に開催された「全日本ヴァンパイア ハンター・チャンピオンシップ大会」の模様やスペシャルテクニックを収録。
ヴァンパイア ハンター 〜ダークストーカーズリベンジ	新声社	VHS:GV-17	4,660円	95.6.30	デミトリとモリガンのナレーションで、連続技や対2P戦が上達するためのポイントなどを紹介する。
ヴァンパイア ハンター	ビクターエンタテインメント	VHS:VIVF-10130 LD:VILF-73	5,631円	95.7.21	コンボのタイミングなどを学べる初心者向けビデオ。ゲーム開発スタッフによるオリジナル・オープニングデモを収録。
ヴァンパイア ハンター・キャラクターズファイル	ビクターエンタテインメント	ビデオCD:VIIF-4	3,786円	95.8.23	「ハンター」の映像面に注目し、全キャラクターのゲーム中での動きやエンディングなどの映像データを満載。
ヴァンパイア ハンター THE ANIMATED SERIES	アミューズビデオ	(下記参照)	(下記参照)	(下記参照)	魔界の覇権をかけたダークストーカーズの闘いを描くオリジナルアニメ。

Vol.1	VHS:ASVX-1052 LD:ASLY-1056	6,600円	97.3.21
Vol.2	VHS:ASVX-1053 LD:ASLY-1057	6,600円	97.7.25
Vol.3	VHS:ASVX-1054 LD:ASLY-1058	6,600円	97.10.24
Vol.4	VHS:ASVX-1055 LD:ASLY-1059	6,600円	98.3.27
DVD BOX	DVD(2枚組):ASBY-1355	12,800円	98.11.27

ヴァンパイア セイヴァー	新声社	VHS:GV-40	6,500円	97.11.7	連続技や対2P戦攻略のほか、お笑いネタを集めた「???コーナー」などのコンテンツを計120分に渡り収録。
ヴァンパイア セイヴァー ディスクテレカ	ビームエンタテインメント	(下記参照)	(下記参照)	(下記参照)	描き下ろしイラストテレカ2枚とゲーム中のさまざまな映像を収録したビデオCDのセット。全5巻。

1巻	ビデオCD:BAND-7008	5,800円	98.7.25
2巻	ビデオCD:BAND-7009	5,800円	98.7.25
3巻	ビデオCD:BAND-7010	5,800円	98.7.25
4巻	ビデオCD:BAND-7011	5,800円	98.7.25
5巻	ビデオCD:BAND-7012	5,800円	98.7.25

X-MENシリーズ&VS.シリーズ					
マーヴル・スーパーヒーローズ	新声社	VHS:GV-22	4,660円	96.2.17	連続技に重点を置き、「エリアルレイヴ」「殿堂入り連続技」「即死連続技」の3項目にわけて紹介。
エックス・メン VS.ストリートファイター	新声社	VHS:GV-31	5,631円	96.12.25	連続技や対2P戦時の駆け引きといった攻略法のほか、全キャラクターのエンディングを収録。
THE OTHER TITLES〜2D対戦格闘編〜					
ストリートファイター 日本語字幕版	ソニー・ピクチャーズエンタテインメント	VHS:CVT-22651	15,340円	95.10.21	実写映画「ストリートファイター」を収録。LDにはメイキング映像やオリジナルの予告編もあり。
ストリートファイター ワイド字幕版	ソニー・ピクチャーズエンタテインメント	LD:SRLP-5109	4,700円	95.10.21	
ストリートファイター 字幕版	ソニー・ピクチャーズエンタテインメント	LD:SRLP-5110	4,700円	95.10.21	
THE OTHER TITLES〜3D対戦格闘編〜					
私立ジャスティス学園	新声社	VHS:GV-42	6,500円	98.2.27	バツ、ひなた、恭介のナレーションで「ストーリーモード」を攻略。「五輪高校野球部物語」なども収録。
パワーストーン	バンダイビジュアル	(下記参照)	(下記参照)	(下記参照)	テレビアニメ「パワーストーン」を、各巻4話ずつ(Vol.1のみ2話)収録。

vol.1	VHS:BES-2398 LD:BELL-1453 DVD:BCBA-0256	5,000円	99.8.25
vol.2	VHS:BES-2399 LD:BELL-1454 DVD:BCBA-0257	7,800円	99.10.25
vol.3	VHS:BES-2400 LD:BELL-1455 DVD:BCBA-0258	7,800円	99.11.25
vol.4	VHS:BES-2401 LD:BELL-1456 DVD:BCBA-0259	7,800円	99.12.18
vol.5	VHS:BES-2402 LD:BELL-1457 DVD:BCBA-0260	7,800円	00.1.25
vol.6	VHS:BES-2403 LD:BELL-1458 DVD:BCBA-0261	7,800円	00.2.25
vol.7	VHS:BES-2404 LD:BELL-1459 DVD:BCBA-0262	7,800円	00.3.25

THE ENCYCLOPEDIA OF CAPCOM HEAD-TO-HEAD FIGHTING GAME

カプコン対戦格闘ゲーム大★事★典

カプコン対戦格闘ワールドに関する約1000の単語を事典形式で一挙に紹介しよう。操作キャラクターはもちろん、背景やエンディングに出てきたアノ人まで、名前のある人物はほぼすべて網羅。また、組織や能力、種族なども、世界設定にもとづき詳細に解説している。これを読めば、あなたもカプコン博士!?

事典を読む前に

- ●各項目内での解説は、基本的に本書のCHAPTER1～8で紹介した作品順に行なっている。
- ●人物などの写真は、シリーズ作品中でグラフィックが変化するたびに、新しいものを掲載している。
- ●特定の作品でプロフィールの追加・変更が行なわれた場合は、*NEW DATA* という形で新しい情報を記してある。

あ行

アークエンジェル【人物・♂】

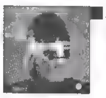
本名：ウォーレン・ケネス・ワージントンIII世



■エックス・メンVS.ストリートファイター

春麗のエンディングに登場する有翼のミュータント。ある事件をきっかけに、アポカリプスの手で、生体金属の翼と青い皮膚を持つ姿へと変えられてしまった。昔から女性経験が豊富で、現在はサイロックと同棲している。プロフェッサーXに春麗を紹介されたときも、彼女を空のデートに誘うなど、プレイボーイぶりを発揮。

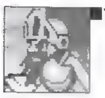
ARKANE(アーケイン)【人物】



■ストリートファイター ザ・ムービー

KHYBER、F7と並ぶ、本作の隠しキャラクター。外見的にはBLADEの色ちがいだが、テレポートが可能だったりと性能が異なる。ちなみに、海外版で「ARKANE」とされているキャラクターは、日本版の「CAPTAIN SAWADA」に相当する。

アーサー【人物・♂】



■マーヴルVS.カプコン

'85年に発売された、カプコン初期の大ヒット作『魔界村』の主人公。大魔王ゴンディアスにさらわれたプリンセスを救うため、単身魔界に乗りこむ。その後も同シリーズ作品で活躍し、鎧に身を包んだ姿はすでにおなじみ。『マーブルVS.カプコン』ではスペシャルパートナーとして登場し、槍を投げてプレイヤーをサポートする。

アービン【人物・♂】

本名：アービン・クロフォード／年齢：23歳／生年月日：4月29日／身長：178cm／体重：70kg／階級：二等兵／兵種：グラップラー(兼副操縦兵)／所属：ゴンザレス隊



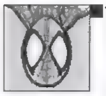
■超鋼戦紀 キカイオー

●ワイズダック編……本編の主人公的存在。ゴンザレス隊に配属されたばかりの、まだ青臭い新兵。叔父の家族が犠牲となったことをきっかけに戦争を憎み、一刻も早く争いを終結させるため軍隊に志願した。良く言えば優しくてまじめ、悪く言えば理想家のアマちゃんで、およそ軍人向きの性格ではない。ゴンザレス隊できびしい現実と直面し、自分の理想をどこまで通すかによって彼の運命は大きく変わる。ストーリーBにおける結末は衝撃的。

●キカイオー編……SHTO軍の破壊工作チームの一員。隊ともどもゴルディバス軍団に洗脳され、異テクノドームに爆弾を設置する。

●ディクセン・ナカト編、ラファーガ編・ストーリーB、ツインザムV編……ゴンザレス隊の一員としてワイズダックに搭乗しているはず。会話シーンには姿を見せない。

アーマースパイダーマン【人物・♂】

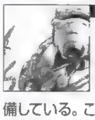


■マーヴル・スーパーヒーローズVS.ストリートファイター

コスチュームの色がモノトーン調になったスパイダーマン。スーパーアーマー能力を持っているが、移動速度はやや遅い。

R.ジャッカル【VA】

コードナンバー：RF-027／アーム：ヒートロッド／レッグ：インセクトロイド／ウェポン：ビット／頭頂高：11.8m／総重量：39.6t／センサー有効半径：11500m



■サイバーボッツ

限定戦闘域用VA。連合軍が試験的に導入した新型アーム「ヒートロッドアーム」を標準装備している。このアームは、対象に直接ダメージを与えるのではなく、動力伝達部分を狙い敵機の機能を停止させる目的で開発されており、300m近くも伸ばすことが可能。白兵戦に強い反面、接近されるとモロいという欠点を持ち、これをおぎなうため、サブウェポンにアサルトサテライト(通称ビット)を装備し、敵機を近づけさせない工夫がなされている。

R.ミカ →レインボー・ミカ

R.ライトニング【VA】

コードナンバー：RF-009／アーム：チェーンスパーク／レッグ：トレッズ／ウェポン：ワイルドレンジミサイル／頭頂高：11.2m／総重量：31.6t／センサー有効半径：11500m



■サイバーボッツ

拠点防衛用VA。ある程度の長時間ならば戦闘に耐えられる発電ユニットが開発されたのにともない、そのユニットの仕組みを応用して造られたアームを導入。「スパークアーム」と呼ばれるこのアームは、電流を用いた攻撃手段を持つ点で他と一線を画している。レプトス・シリーズらしく胴部は細身だが、脚部にはキャタピラが取りつけてあり、スリムな戦車といった外見。

アーンスランド家【家系】

■ヴァンパイア

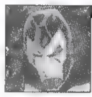
かつての帝王ベリオールを輩出した、魔界の名門貴族。ヴォシュタル家、ドーマ家と並んで3大勢力を形成している。3大勢力のうち実力はもっとも高いと言われるが、当主が帝王の座へ執着していないため、権力争いには参加していない。モリガンはアーンスランド家の後継者。

■ヴァンパイア ハンター／セイヴァー／セイヴァー2／ハンター2

当主ベリオールは魔界で一番の実力者だが、魔界支配に興味を持たず、オゾムが帝王を名乗っても意に介していない。『ヴァンパイア』の設定では当主とベリオールはあたかも別人であるかのようだったが、『ハンター』で当主=ベリオールが明示された。『ハンター』のエンディングでベリオールが死亡、モリガンが当主の座につく。当主の証として、緑色の石がはめこまれたリングが代々伝えられている。

アイアンマン【人物・♂】

本名：トニー・スターク／身長：約198cm／体重：約193kg



■マーヴル・スーパーヒーローズ

スターク工業が作ったパワードスーツに身を包み、正義のために闘う男。ヒーロー集団・アヴェンジャーズの一員で、その正体は発明家でもあるスターク工業の社長。パワードスーツは、事故で負傷した心臓のペースメーカーとしての役割も兼ねている。エンディングでは、インフィニティ・ジェムの力で持病が完治。ジェムの誘惑に勝てなかった己の意志の弱さを嘆くが、キャプテン・アメリカに取りなされ、ふたたびアヴェンジャーズとして闘いに身を投ずることになる。



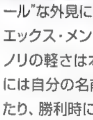
■マーヴルVS.カプコン2

隠しキャラクターとして参戦。盟友・ウォーマシンとチームを結成することもできる。

ICPO →インターポール

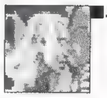
アイスマン【人物・♂】

本名：ロバート・ドレイク／国籍：アメリカ／身長：約173cm／体重：約66kg



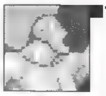
■エックス・メン

全身を氷に覆われた男。周囲の温度を下げる能力を持ち、闘いにおいても氷を駆使する。"クール"な外見に似合わず、性格は明るく開放的で、エックス・メンのムードメーカー的な存在。そのノリの軽さは本作でも発揮されており、登場時には自分の名前を彫りこんだ氷柱でアピールしたり、勝利時には自分そっくりの氷像を作ったりする(このとき、彼のふだんの姿が見られる)。エンディングでは南の島にて、水着ギャルを模した氷像を造り、女の子たちからキャーキャー言われて得意満面。



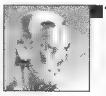
■エックス・メンVS.ストリートファイター

春麗のエンディングに登場。格闘術の先生としてプロフェッサーXが春麗を呼ぶと、相変わらずの軽いノリで紹介役を買って出る。



■マーヴルVS.カプコン

スペシャルパートナーながら、「エックス・メン」以来ひさびさに参戦。ヴァリアブルアシストのさいは、上空で氷のカタマリを作って、広範囲に落下させる。



■マーヴルVS.カプコン2

アーケード・DCともに最初から使えるキャラクターとして参戦。操作キャラクターとしての登場は「エックス・メン」以来のこと。

アイスラーン【地名】

■ウォーザード

雪と氷に閉ざされた北方の国。タバサの故郷であり、ヌールもこの地に生息している。

アイヒマン【名称】

■サイバーボッツ(PS・SS版)

PS・SS版で明かされた、シェイドの本名。彼が連合軍にサイボーグ化され記憶を消されたとき、この名に代わって「シェイド」と名乗るようになった。連合軍の記録では、すでに死亡したことになっている。

アヴェンジャーズ【組織】

■マーヴル・スーパーヒーローズ

アメリカ政府公認の、アメコミ界でもっとも有名かつ強いヒーローチーム。キャプテン・アメリカを筆頭に、アイアンマンやマイティ・ソーなどが所属している。かつてはハルクが在籍していたこともあった。

アヴドゥル →モハメド・アヴドゥル

アカビー【人物・♂】



■マーヴルVS.カプコン

3種類の作品が楽しめる『ワンダー3』('91年発売)に収録されていたアクションゲーム『ルースターズ』に登場する炎の精霊。同作品の主人公であるルーとシバのオプションとして、ともに闘っていた。『マーヴルVS.カプコン』ではルーとコンビを組み、スペシャルパートナーとして参戦する。

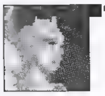
→ルー&アカビー

アキラ →風間(かざま)アキラ

あきら(素顔あきら) →風間(かざま)あきら

アクエリア【人物・♀】
種族：マーメイド

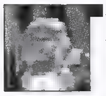

■ヴァンパイア／ハンター
可憐なマーメイドの少女。水中帝国崩壊のさい、国王オルバス以外ではただひとり生き残った。帝国崩壊の半年後にオルバスと再会、互いに愛し合うようになり結婚。1年後には息子アルバも誕生し、住処を海へと移す。

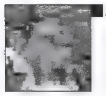

■ヴァンパイア セイヴァー
オルバスの妻で、たった3人からなる新オルバス帝国のメンバー。前作のような見せ場はなく、エンディングの最後に顔を見せるだけ。

アクセル①【人物・♂】


■パワーストーン2
すご腕のガンマン。ある日、街の無法者たちのワナにかかり、気球にくくられてはるか上空へ運ばれてしまった。浮遊城で目を覚ました彼は、いつの間にか手にしていた光る石——パワーストーンから力を借りつつ、自分をハメた連中に正義の弾丸を見舞うべく地上への脱出をはかる。

アクセル②【人物・♂】


■ストZERO2／ストZERO2 ALPHA
「ファイナルファイト」に登場した敵キャラクター。悪の組織マッドギアの構成員のひとりで、茶色い髪を肩まで伸ばし、黒い革ジャンを前を開けて着用している。ガードが固いことで有名。本作では、ガイステージであるメトロシティに登場し、元マッドギアの仲間たちとともに試合を観戦している。


■ストZERO3
ガイステージである高架下に出現。ハガーと並んで闘いを見守っている。

アグニ【神】
■「ストII」シリーズ／「ストZERO」シリーズ／ストEX2／ストEX2 PLUS／エックス・メンVS.ストリートファイター／マーヴル・スーパーヒーローズVS.ストリートファイター／マーヴルVS.カプコン2

現実世界でもインドで信奉されている火の神様。ダルシムは、この神の力を借りて作り出した偽りの炎を戦闘中に用いることで、相手を必要以上に傷つけないよう配慮している。

悪の心に目覚めたカイ【人物・♂】


■超鋼戦紀 キカイオー
隠し機体ダークパルシオンの専用パイロット。パルシオン・カイ編で、ゴルディバス軍団にいた記憶を取りもどし、地球を侵略する側にまわった(=ストーリーBに進んだ)カイのこと。全裸で、瞳が赤く、邪悪な表情を浮かべている。

アクマ【名称】
■スパIIX／「ストZERO」シリーズ／「ストIII」シリーズ／エックス・メン／エックス・メンVS.ストリートファイター／マーヴルVS.ストリートファイター／マーヴルVS.カプコン2

海外版での豪鬼の名。違和感はあまりない。

AKUMA(アクマ)【人物・♂】


■ストリートファイター ザ・ムービー
「スパIIX」の豪鬼にあたるキャラクター。殺意の波動を身にまとい「黒き魔人」と恐れられているが、その正体は謎。海外版では「KHYBER」という名だった。兄のSHENG LONGを嫌悪し、RYUとKENを倒すことで兄の顔に泥を塗り、SHENG LONG勢力をはじめ自分と敵対する勢力を一掃するのが夢。ちなみに、「リアルバトル オン フィルム」では名前が豪鬼になった。

アコライツ【組織】
■エックス・メン

磁界王マグニートーに仕えるミュータント集団。「エックス・メン」の対CPU戦で、プレイヤーに倒されたマグニートーを助け起こす人々は、この組織のメンバーである。

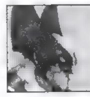
アストロ【人物・♂】
出身：不明／年齢：不明／身長：188cm／体重：105kg


■スーパーマッスルボマー
闇プロレス協会BWAの総帥をつとめる、謎多き覆面レスラー。「マッスルボマー」「マッスルボマーDUO」では最終ボスだった。CWAの乗っ取りをひそかに画策。ファイティング・シリーズ「インターナショナル・ブロウアウト」の開催を目前にひかえたある日、CWAを挑発して「3本勝負のノックアウト制、場外なし、ロープエスケープなし」というプロレスとはかけ離れた新ルールを提唱し、オルテガの賛同を得る。

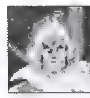
アダマンチウム【物質】
■「X-MEN」シリーズ／「VS.」シリーズ

地球上でもっとも硬いと言われる合金。ウルヴァリンとセイバートゥースの体内に埋めこまれているほか、キャプテン・アメリカのトレードマークである盾もこれを素材として作られた。とくにウルヴァリンのツメとセイバートゥースの牙は、どちらもアダマンチウムに覆われているため、武器としては非常に強力。また、ウルヴァリンの野生化を抑える効果もあるらしい。

アダマンチウムを失ったウルヴァリン【人物・♂】


■マーヴルVS.カプコン2
体内のアダマンチウムを、マグニートーの磁力で引きはがされてしまったウルヴァリン。本来ならばアダマンチウムに覆われていたはずのカギツメは、普通の骨がむき出しになっている。DC版のみ最初から使用可能(アーケード版では隠しキャラクター)。

アダム・ウォーロック【人物・♂】

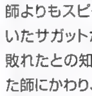

■マーヴル・スーパーヒーローズ
ジャガーノートのエンディングで姿を見せる、インフィニティ・ガントレットの守護者。もともとは6種類あるインフィニティ・ジェムのひとつ、ソウル・ジェムを守護していた人造人間。インフィニティ・ガントレットを自分のものにした喜びに震えるジャガーノートからさっさとガントレットを奪い、お礼にと彼を地球へ送り返してしまう。ジャガーノートにとっては大きなお世話。

アドン【人物・♂】


■ストリートファイター
タイを代表するストリートファイター。闇の帝王と言われる男サガットの一番弟子で、スピーディな動きを身上とする。

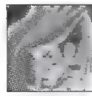

■ストZERO
身長：182cm／体重：73kg／3サイズ：B112・W80・H85／血液型：B型／出身地：タイ

ムエタイ使いの若き戦士。サガットの高弟で、師よりもスピードに秀でる。最強の師と仰いでいたサガットが無名の日本人格闘家(リュウ)に敗れたとの知らせに憤怒。ムエタイの名を汚した師にかわり、自分が——そしてムエタイこそが世界最強だと証明するため、サガットを捜して旅に出る。エンディングではベガに気に入られ、シャドルーにスカウトされるが拒絶した。むき出しの歯と、後頭部に突き出た赤毛が特徴的。


■ストZERO2／ストZERO2 ALPHA
墜ちた帝王サガットに引導を渡さんとするムエタイ使いの若者。エンディングではサガットを倒してムエタイの王者に君臨するもつかの間、ムエタイの試合会場に豪鬼が乱入してきたため、彼との闘いに臨む。ベガに気に入られる体質らしく、乱入キャラクターはベガ。


■ストZERO3
NEW DATA 好きなもの：ムエタイ／嫌いなもの：サガット、口先だけのヤツ／特技：ワイクー(ムエタイの踊り)

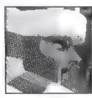
かつての師サガットに引導を渡しムエタイの神の座についたアドン。いまやその心を占めるのは、未知なる力「殺意の波動」と、それを身にまとう男・豪鬼の存在であった。瞬獄殺をムエタイに取り入れるため、豪鬼を捜す旅に出る。もっとも、アドン編で豪鬼と闘うことはない。非常に若々しいイメージがあるが、サガットとさほど年齢差はないようだ。いまとなっては「サガットの弟子」と言われることを何よりも嫌う。


■ポケットファイター
背景に登場。中華街ステージでポーズをキメている。

アナカリス【人物・♂】
種族：ミイラ／出身地：エジプト／生年：B.C.2664年／身長：270cm／体重：500g～500kg(可変)

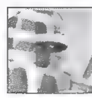

■ヴァンパイア
悠久の時を経て復活した、エジプトの偉大なる王(ファラオ)。12歳で即位し、自国が繁栄のきわみにあったころ、死後の復活を予言して逝去。その何千年ものち、パイロン接近の影響で復活した。現世では自国が滅亡し、砂漠の海へ帰していたことに失望、自分の王国を取りもどすために闘う。最後は5000年前にもどり、「復活のファラオ」として民を指導、滅びる運命だった王国を救う。相手をデフォルメキャラクターに変える技「王家の裁き」は有名。語尾がかならずエコーするといった特徴を持つ。


■ヴァンパイア ハンター
ほかのキャラクター同様、エンディングメッセージも追加されたが、物語的に新たな展開はない。新技「ファラオスプリット」でカイビトが初お目見えとなった。


■ヴァンパイア セイヴァー
パイロンたちとの闘いのなかで新たな力を身につけ、5000年前の世界に帰還した彼の耳にも、魂を呼び集めるジェダの声は届いた。すぐれた魂を集め人々を導く絶対君主は自分だけで十分、と憤慨したアナカリスは、不届きな声の主を粛正するため、ふたたび5000年の時を越える。エンディングでは、ジェダを倒して王国へ帰還するが、闘いを通して世界の滅亡をさとった彼はある計画を実行。それは、自分の国を地中に沈め、永遠に滅びぬ地底の国"真実の国"とすることだった。

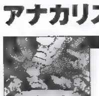
■ヴァンパイア セイヴァー2
設定は「セイヴァー」と同じだが、キャラクター別のエンディングは用意されていない。

■ヴァンパイア ハンター2
設定は「ハンター」と同じだが、キャラクター別のエンディングは用意されていない。

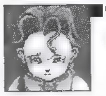

■マーヴルVS.カプコン2
5000年の時を越えて復活し、はじめての「VS.」シリーズに挑む。彼の呪い攻撃はヒーローたちにも通用するようだ。

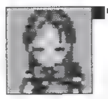
■ポケットファイター
彼自身は登場しないものの、タバサ編のエンディングに出てくる「魔法のステッキ」は「アナカリ商会」のものとされており、杖自体はカイビトに似ている。また、この杖を使用したタバサはペンギンの姿(=「ウォーザード」での彼女の裁かれ状態)となってしまうが、これも裁きの本家・アナカリスの力？

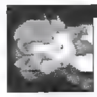
アナカリスの従者【人物】


■「ヴァンパイア」シリーズ／マーヴルVS.カプコン2
偉大なる王アナカリスにしたがう者たち。その数は多く、みな手にくさびを打ちこまれている。必殺技「ファラオマジック」ではちょうど4人が輪になって登場するため、麻雀をしているようにも見えなくはない。

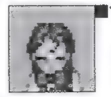
アニタ【人物・♀】
身長：84cm／体重：13kg


■ヴァンパイア ハンター
ドノヴァンのうしろを背後霊のごとくついてくる、うつろな目をしたおさげの女の子。母の形見らしき首のない人形をいつも胸に抱いている。孤児院からドノヴァンに引き取られて以来ずっと、彼と行動をともにしてきた。超能力者であるがゆえに幼いころから迫害され、そのツラい体験をとおして感情を失ったため、つねに無表情。もっとも、ドノヴァンの戦闘中に見せる芸はかなり細かい。ドノヴァンのエンディングでは、彼が魔物化するのと同時に感情を取りもどす。


■ヴァンパイア セイヴァー
朧ビシャモンを倒したときのみ見られるエンディングに登場。「とが首さらし」でさらし首になった面子を前に平然とたたずみ、画面いっぱいに洪水を起こして去っていく。


■ヴァンパイア セイヴァー(SS版)／セイヴァー EXエディション(PS版)
ダークストーカー狩りをつづけるドノヴァンとともに登場。本作では、彼女の意識のなかにドノヴァンの魂が取りこまれており、魔界に姿を現すのは彼女(とドノヴァン)の精神体となっている。エンディングでジェダが言う「人間界の女」とは、じつは彼女を指していたようだ。

■ヴァンパイア セイヴァー2／ハンター2
設定はPS・SS版の「セイヴァー」と同じだが、エンディングでは彼女が過酷な運命を背負っていることはわからないし、感情を取りもどすシーンもない。なお、「セイヴァー2」では、ドノヴァンではなく対戦相手のうしろに立っている。


■マーヴル・スーパーヒーローズ
VSモードで連携すると画面上に姿を見せる。また、PS・SS版では隠しキャラクターとしても活躍。ドノヴァンの剣である魔剣ダイレクを用い、超能力を駆使してヒーローたちと闘う。


■マーヴルVS.カプコン
スペシャルパートナーとして登場。得意の念力で物体を飛ばし、敵を攻撃する。

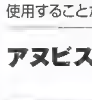

■ポケットファイター
クリスマスステージの背景に登場。どうやらドノヴァンとはぐれたらしく、全身からオーラを発しながら泣きベソをかいている。

アヌビス神【スタンド】
使用者：刀鍛冶、チャカ、アヌビス二刀流ポルナレフ、カーン

■「ジョジョの奇妙な冒険」シリーズ

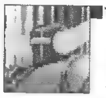
主の死後もスタンドパワーだけが剣に宿った一風変わったスタンド。鞘から刃を抜いた者はつぎつぎとアヌビス神にとりつかれることになる。闘っている最中も相手のくり出す技のパワーやスピードを記憶し、一刀ごとにその強さが増すという能力を秘めており、憑依した相手がスタンド使いであれば、そのスタンドをも同時に使用することが可能。

アヌビス二刀流ポルナレフ【人物・♂】

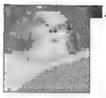

■ジョジョの奇妙な冒険 未来への遺産
チャカにつづいてカーンも敗れ、本体である刀まで折られた

アヌビス神が、ついにポルナレフの意識を乗っ取った姿。戦うたびに強化されるアヌビスの剣技にシルバーチャリオッツのスタンドパワーが加わり、ほとんど手のつけられない状態となった。

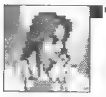
アバロン島【地名】
■パワーストーン
パワーストーンが眠る場所。本作の最終ボス、ヴァルガスとの決戦が行なわれる。

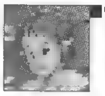
アビス【人物】

■マーヴルVS.カプコン2
液状の身体を波触の鎧に包んだ悪しき存在。本作のヒーローたちはみな、現世に呼びもどされたアビスを封じるために集まった。カプコンのオリジナル・キャラクターが最終ボスをつとめるのは『VS.』シリーズではじめてのこと。最初は波触の鎧をまとった姿で登場するが、鎧を破壊すると真の姿を現し、液状の身体でプレイヤーに迫ってくる。

アプリーレ【人物・♀】
■ストZERO3
2年前にシャドルー入りした、ベガ親衛隊のひとり。イタリア出身で、その名前は「4月」を意味するイタリア語に由来。マッジオという名の弟が、彼女の行方を探している。

アポカリプス【人物・♂】
本名：エン・サバー・ヌール

■エックス・メンVS.ストリートファイター
本作のボスをつとめる、不老不死のミュータント。古代エジプトより生きつづけており、かねてから世界を手中に収めることを画策していた。強大な科学力を誇り、金属でできたその身体は自在に変形させることが可能。ゲーム中では、巨大化したのちドリルなどを駆使して攻撃を仕掛けてくる。彼のステージにはさまざまなヒーローたちがカプセルのなかに閉じこめられているのが見えるが、これはヒーローたちの能力を吸収しようとしてのこと。

■マーヴル・スーパーヒーローズVS.ストリートファイター
前作に引きつづき、ボスとして登場。以前と同様に巨大な姿へと変身し、目からはレーザー光線も発射するが、今回は、直後に登場する真のボス・メカ豪鬼の露払い役に成り下がってしまった。

アマノ＝イザナギ【人物・♀】
出身地：ジパング

■ウォーザード
ハカマ姿になぎなたを携えて敵に立ち向かう、りりしくも勇敢な娘。フヒトとムラクの姉で、幼少時に母を失ったのち、父とともに弟たちを養育してきた。タヌマの手によって父が殺害、弟ふたりが誘拐され、仇討ちのために単身タヌマの城へ向かう。タオ編にのみ登場。

アマノ＝フヒト【人物・♂】
出身地：ジパング

■ウォーザード
タオ編に登場する少年。イザナギの弟で、ムラクの兄。ジパングに住んでいたが、タヌマの手によってムラクとともに連れ去られ、アランバードで奴隷として像建立の作業に従事させられていた。弟を残して脱出し、通りすがりのタオに奴隷たちの救出を求める。負けず嫌いで、人前では少し強がってみせる部分も。

アマノ＝ムラク【人物・♂】
出身地：ジパング

■ウォーザード
タオ編に登場する少年。イザナギとフヒトの弟。兄とともにジパングから連れ去られ、アランバードで酷使されていたところをタオに助けられる。甘えん坊で子どもっぽく、ちょっと泣き虫。

天宮財閥【組織】
■超鋼戦紀 キカイオー
ディアナ17を製造した、由緒正しい財閥。総帥はレイカの父、天宮武盛。

天宮貞子【人物・♀】
■超鋼戦紀 キカイオー
レイカの母。娘を天宮家の長女にふさわしい人物にするため、きびしくしつけた。

天宮武盛【人物・♂】
■超鋼戦紀 キカイオー
天宮財閥の総帥。娘のレイカにはアマく、彼女がディアナ17のテストパイロットに志願したさいも、結局は彼女の意志を通してしまった。

天宮レイカ【人物・♀】
年齢：17歳／生年月日：2月1日／身長：168cm／体重：47kg／特技：お茶、お華、お琴／所属：鳳凰学園

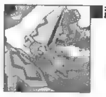
■超鋼戦紀 キカイオー
●ディアナ17編……ディアナ17のパイロットをつとめる、ポニーテールの美少女戦士。天宮財閥の長女で、母からきびしくしつけられた。優しく涙もろい性格をしており、他人の喜びや悲しみを自分のことのように感じることができる。正義感が強く、みずから志願してディアナ17のテストパイロットになった。ふだんは物静かでお嬢さま然としているが、いざディアナ17に乗ると性格が一変。強気になり、口調も変化してほとんど別人と化す（本人に自覚はない）。魔神大帝の野望を阻止して地球の平和を守るため、仲間を探して日夜奮闘中。なお、ディアナ17を操縦していることは周囲には秘密。
●キカイオー編……ゴルディバスを自力で退けるためキカイオーの強さを自分のものにしようと試み、ジュンペイと対立。ゴルディバス軍の内情にくわしく、シャドーレッドとジュンペイの関係も知っている。
●バルシオン・カイ編……カイの回想シーンに登場。ゴルディバス軍団の一員だったカイと戦い、自分の命と引きかえに彼の力を封じこめ、地球人として生まれ変わらせた。
●バルシオン・ケイ編……1年前、バルシオンの力を使わぬよう、ケイに約束させていた。約束を破ってしまったケイを粛正しようとして戦うも、彼女の気持ちを察して手加減する。
●ラファーガ編・ストーリーB……イエールをかくまうサイモンの前に登場。イエールの正体は魔神大帝の人型兵器であると告げ、その処分をサイモンに迫る。
●ボロン編・ストーリーA……魔神大帝の娘ボリンを退治するため、ジュンペイの家に押しかける。ジュンペイとは以前からの知り合い。

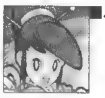
アミンゴ【人物】

■マーヴルVS.カプコン2
とある緑豊かな国に住む、「人植物」という種族のひとり。もともとは「母なる樹」から種の状態で飛ばされ、成長した現在の姿になった。自身も「大地の子供」という技で小さな分身を生み出すことができる。草木を枯らす呪われた風が海から吹いてくることに気づき、その原因を探るために旅に出た。途中、女海賊ルビィと出会ったことで、事件の核心へと迫っていく。帽子をかぶったサボテン人間といった外見をしており、性格は陽気で温和。本作のオリジナルキャラクターであり、カプコン・サイドから参戦する。

アムリッタ【人物・♀】
年齢：22歳／所属：SHTO空軍

■超鋼戦紀 キカイオー
●ラファーガ編……SHTO空軍ラファーガ隊の女性パイロット。インド系の美女で、サイモンの部下にあたる。まだ若いが腕は立ち、サイモンとの息もぴったり。女好きのサイモンが唯一、女性としてではなく戦友としてあつかっている。もっとも彼女のほうは、サイモンにほのかな想いを寄せているフシが……。
●ディクセン・ナカト編……隊長のサイモンを殺しSHTO軍の仲間を全滅させた張本人であるナカトに、仇討ちを挑む。
●ボロン編……ジュンペイとケンカし傷心のボリンに八つ当たりされ、やられ損となる。

アムリッタ専用ラファーガ【ロボット】

■超鋼戦紀 キカイオー（DC版）
アムリッタが搭乗する赤いラファーガ。性能的にはサイモンのそれと変わらない。DC版においてのみ、ディクセン・ナカト編・ストーリーAとボロン編・ストーリーBに登場し、プレイヤーが使用することもできる。なお、アーケード版ではすべてのラファーガが同じ色になっており、アムリッタが搭乗する場合も「アムリッタ専用ラファーガ」と区別されることはない。

あやめ【人物・♀】
年齢：16歳／身長：158cm／体重：42kg／職業：旅芸人

■パワーストーン
ちょっとおテンバだけど明るくかわいい、旅芸人一座の看板娘。じつは一座は忍者の家系で、彼女も忍者。ある日殿様から、南蛮渡来の絵地図に書かれた「力石（パワーストーン）」を探せと命じられ、地図を頼りに各地をめぐることになった。忍者というだけあって動作は誰よりも機敏。すばやく飛びまわって相手をカクランし、手裏剣などで攻撃する。

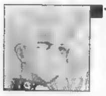
■パワーストーン2
殿様にはただの石を渡し、パワーストーンはまんまと自分たちのものにしたあやめ一座。だがある日、一座のもとに殿様から「至急もどれ」との書状が届いた。殿様に渡した石がニセモノとバレたのかもしれない、本物のパワーストーンをもうひとつ見つけて差し出せば許してもらえるかも……と考えたあやめは、お宝が眠るというウワサの浮遊城へ向かう。

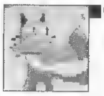
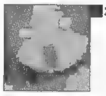
あやめ一座【組織】
■パワーストーン／パワーストーン2
あやめが所属している旅芸人の一座。あやめとその両親、妹、祖母、そしてペットのネコで構成されている。

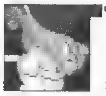
鮎原 夏【人物・♀】
生年月日：2月14日／血液型：B型／身長：182cm／体重：？kg／3サイズ：B92・W59・H83／好きなもの：マロンケーキ、ミルフィーユ、一生懸命な人／嫌いなもの：弱い者いじめ、うそつき、小さい虫／特技：料理、お菓子作り／所属高校：五輪高校

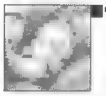
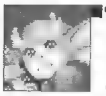
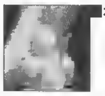
■私立ジャスティス学園
五輪高校女子バレー部の主将をつとめる、アネゴ肌の少女。ある日、五輪高校の各クラブが襲撃される事件が発生し、将馬、ロベルトと協力して真相究明に乗り出す。背が高く男勝りな性格をしており、後輩の女生徒からモテモテ。その一方で、乙女チックな部分や、料理が得意といった女性らしさも多分に持っている。幼なじみの将馬に好意を寄せているが素直になれず、ケンカすることもしばしば。ひなた、さくらとは仲が良く、放課後になるとよく一緒に遊んでいる。

アランバード【地名】
■ウォーザード
女帝アルマーナⅣ世が統治する砂漠の王国。女王が帝国と密約をかわした結果、現在は帝国の属国という立場にある。モデルはエジプト。

アリエータ【人物・♀】
生年月日：2082年11月4日（17歳）／身長：164cm／体重：46kg／3サイズ：B80・W54・H82／血液型：AB型Rh^{-}／宝物：いまはないがほしいもの（ふれてみたいもの）はある／好きなもの：自然の草花や動物／苦手なもの：連合軍の“テスト”、見知らぬ人／趣味・特技：人の心がときどき読める

■サイバーボッツ
連合軍の生体研究所に軟禁されていた、緑色の髪の美少女。常人をはるかに超える生体エネルギーを有するがゆえ、「最終兵器」の原動力として軍に利用されてきた。実験の日々に耐えかねて地球への逃亡をはかり、連合軍のマリーから追跡を受けることに。長年のあいだひどい仕打ちを受けてきたため、人への不信感が強い。また、研究所で受けた精神コントロールの影響か、自分の力を抑えきれず暴走してしまうこともしばしば。衰弱著しい体力をおぎなうため、生体維持装置が組みこまれたプロテクトスーツ「モビルクレイドル」をつねに着用している。

アル【ネコ】

■ウォーザード
タバサのペット兼武器兼防具である、3匹のネコ（アル、イブン、シナ）のなかの1匹。灰色と白の身体に赤いハチマキを巻いているのが特徴。タバサの戦闘中は、彼女の左足の靴に変化し、ネコジャラシをダシに酷使されている。名前は、実在した錬金術士、アル・ラジからとったもの。

■ポケットファイター
タバサに使役されている点は「ウォーザード」と同じ。キャットウーマンであるフェリシアには親近感を覚えるらしく、「お友だちではない」とタバサに注意されることも。リュウのエンディングには、シナと並んで顔を出す。

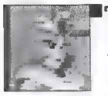
アルト【人物・♀】
種族：キャットウーマン

■ヴァンパイア セイヴァー
フェリシアのダークフォースで登場しフェリシアを助ける、赤いリボンの子ネコ。性格は恥ずかしがり屋。グラフィック上はナナ＆ミミと同じだが別人である。人間換算で10歳。

アルバ【人物・♂】
種族：マーマン

■ヴァンパイア／ハンター
オルバスとアクエリアのあいだに生まれた男の子。オルバスのエンディングに登場するが、このときはまだ生まれたばかりで、名前が判明していない。

■ヴァンパイア セイヴァー
オルバスのひとり息子。ある日突然行方をくらまし、父を死ぬほど心配させる。もっとも、本人はオルバスが思ったほど恐ろしい事態におちいってはいなかったようで、リップルというガールフレンドまで作っていた。

■ポケットファイター
南国ステージの背景に登場。ヘビに飲みこまれている父を励ましているのか、それとも冷静に観察しているのか、やや判別しがたい。

アルバート・W・ワイリー【人物・♂】

■マーヴルVS.カプコン
『ロックマン』シリーズに登場する、ライト博士のライバル。通常は「Dr.ワイリー」と呼ばれる。世界征服をたくらんでいるが、ことあるごとにロックマンにその野望を打ち砕かれてきた。本作では研究所ステージの背景に登場。ヒーローや格闘家たちに研究所を荒らされ困っているらしく、手にした拡声器で何やら怒鳴りつづけている。

アルマーナⅣ世【人物・♀】



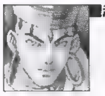
■ウォーザード
砂漠の国アランバードを支配する、妖艶で狡猾な女帝。帝国に臣従するかわりに、魔物セクメトに変身する力をヴァルドールから授かり、帝国の世界征服に加担。ヴァルドールの像を建立するため各地から子どもたちをかき集め、奴隷として働かせている。クレオパトラをモデルとする、タカビーなダイナマイト美女。

アレク【名称】

■ストⅢ 3rd
パトリシアが、アレックスを呼ぶときに用いる愛称。　→アレックス

アレクシム【人物・♂】

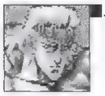
年齢：不明／身長：176cm／体重：58kg／所属：ゴルディバス軍団



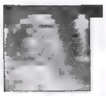
■超鋼戦紀 キカイオー
●全編共通項……シャドーレッド、イエールと並ぶ、ゴルディバス軍団3大将軍のひとり。金色の帽子におそろいのフンドシを身につけ、死体のような肌色をした、登場人物のなかでも飛び抜けてヘンなヤツ。滅亡した王国の王子で、無念のあまりに復活。ゴルディバスに王国再建を約束されて、彼の配下となった。自国の宮殿ガムダを、内部に設置された玉座からあやつっている。いまはゴルディバスに服従を誓っているが、王国再建が成った暁には彼を退け、支配者の座に着こうと計画中。かなり卑劣な性格で、人質をとったり民間人を殺したりすることになんら抵抗を感じない。笑い声は悪人らしく「フハハハハ」。
●キカイオー編……サオリを人質にとり、ジュンペイにキカイオーを操縦させまいとしたが、ディアナの横やりが入ってあえなく失敗。ストーリーによってはリベンジを試みる。
●ワイズダック編・ストーリーA……ゴルディバスの意志を受け、ガムダをあやつって人間たちを滅ぼそうとする。
●バルシオン編……バルシオンの初陣の相手。ゴルディバスの手先として地球を襲う。
●ツインザムV編……夢の世界（異世界）に囚われた空と大地を、「魔神大帝にたてつく者」として処分しようとする。
●轟雷編（DC版）……ゴルディバスの手先。任務の途中で、仲間であるシャドーレッドの正体が轟 守だとカンづき、彼の抹殺を試みる。

アレクセイ・ザラゾフ【人物・♂】

出身地：ロシア・モスクワ／年齢：26歳／身長：192cm／体重：120kg



■スーパーマッスルボマー
本作の主人公をつとめる、若き天才レスラー。通り名は「赤い獅子」。ロシアの高級官僚の息子で、幼少時よりレスリングの英才教育を受けてきた。ジムの先輩ハガーのもと、ライバルのコルトとともに汗を流したこともある。レスリングをショーとしてあつかうことを嫌い、生真面目なまでに闘いに取り組む。アマいマスクの青年だが、ほかのキャラクターたちにくらべると少々地味な印象も。



■ストZERO2／ストZERO2 ALPHA
ケンステージで、イライザ誕生パーティーの来賓として登場。
■ストⅢ 2nd
ヒューゴのチームとタッグマッチを行なう相手チームのメンバーとして、ヒューゴーのエンディングに名前のみ登場。コルトと組んでいる。

アレックス【人物・♂】

出身地：アメリカ・ニューヨーク



■ストⅢ／ストⅢ 2nd
アメリカのニューヨーク・マンハッタンで生活する青年格闘家。長い金髪を赤いバンダナで無造作にたばねたマッチョマン。同居人であり、父の親友であり、格闘家としてもっとも尊敬する人物であるトムが、謎の金髪格闘家に一蹴されたことに衝撃を受け、その男を捜す旅に出る。それは、ストリートファイトの世界と格闘家としての自分を知るための旅でもあった。無神経で、物事をはっきり言う性分のためトラブルも多い。長年のあいだ主人公をつとめてきたリュウにかわる新たな主人公なのだが、リュウが引きつづき出ているせいか、はたまたちょっと地味なためか、「主人公」としてはあまり認知されていない様子。



■ストⅢ 3rd
前作で、ストリートファイトの世界の奥深さを肌で感じたアレックス。もっと強いヤツと闘いたいとの思いはトムのもとに帰ってからも増すばかりで、思いにかられるまま、ふたたび闘いの世界へと飛び出してしまう。「俺より強いヤツに会いに行く」は、主人公に共通する行動理念のようだ。

アレッシー【人物・♂】

使用スタンド：セト神／年齢：38歳



■『ジョジョの奇妙な冒険』シリーズ
数あるスタンド使いのなかにあって、トップクラスに卑怯な男。とにかく反撃してきそうな大人に対しては一切闘う姿勢を見せず、スタンド能力で相手を若返らせ、無力な子どもとなったところをいたぶり悦に入る。ログセは「えらいネェ～」。38歳独身。

アレン【人物・♂】

■ストZERO3
ベガが実験体としてあつかった人物のひとり。現在、ICPOの保護下にある。『ストEX』のアレンとの関連は不明。

アレン・スナイダー【人物・♂】



■ストEX／ストEX plus
かつてアメリカ空手界で最強とうたわれていた男。全米トーナメント初戦でケンに思わぬ敗北を喫し、「井の中の蛙」ということわざをケンから投げかけられ衝撃を受けた。「カエルのように驚異的な足腰のバネを身につけて井戸から飛び上がらなくては！」――ことわざの意味をそう誤解し、世界へと飛び出していく。厚ぼったいもみあげと、いつもとんがった口がトレードマーク。基本技や特殊技の名前がミョーに説明的で異彩を放っている。

アロイオ＝ホーク【人物・♂】

■スパⅡ／スパⅡX
T.ホークの父。30年前、部族がシャドルーの襲撃にあい、息子と彼のみが生き残った。聖地を追われてからは息子とふたりで生活していたが、息子の留守中にベガの手にかかり殺害される。

アンクレット【アクセサリー】

■スパⅡ／スパⅡX
ジミーことブランカが肌身離さず身につけていた、家族との絆のアンクレット。足につけているのに、『スパⅡ』まで「ブレスレット」と表示されていたことは有名。　→ブレスレット

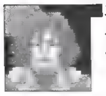
アンジェリカ【人物・♀】

■ヴァンパイア／ハンター／ポケットファイター
デミトリお気に入りのとりまき女性陣4人（アンジェリカ、エリザベス、パトリシア、フランソワーズ）のなかのひとり。玉座の間で踊っている。

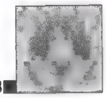
アンドレ【人物・♂】



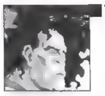
■ストZERO
『ファイナルファイト』に登場した敵キャラクター。マッドギアの構成員のひとりで、体力が高く、パイルドライバーを得意とする。赤い服を着た本物のほか、黄・青・灰色の類似品がおり、さらにピンク色の服を着た弟、「アンドレJr.」まで存在。本作では、ソドムのエンディングに登場し、ソドムらかつての仲間とともに、マッドギア再生への協力を誓う。



■ストZERO2／ストZERO2 ALPHA



ストZERO3■
ガイのホームステージ、メトロシティに登場。元マッドギアの仲間たちや、かつての敵・ハガーらとともに、試合を観戦している。

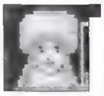


■ファイナルファイトリベンジ
その存在感から数々のゲームの背景に出没し、ついに本作で操作キャラクターへと昇格した。マッドギアが健在だったころ、地下プロレス界の覇者として活躍していたが、マッドギアが壊滅したいま、過去の因縁を断ち切り表の世界の栄光を目指すため闘いへおもむく。ゾンビベルガーを倒しても誰も振り向いてくれず、むくわれない男。

アンドレイアー【刀剣】

■ウォーザード
ブレイドが愛用する、巨大な砲塔のような形状をした剣。斬撃よりも刺突、殴打の目的で使われ、剣の先端にあいている穴からは波動が放出される。名前の意味は「勇気」。

アンナ【人物・♀】



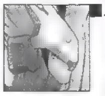
■『ストⅢ』シリーズ
ジャッジメントギャルズのひとりで、ロシア出身。毛皮の帽子にロングコートをはおった金髪おさげ少女。

イーグル①【人物・♂】



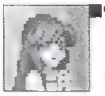
■ストリートファイター
イギリス代表の鉄棒使い。チョビひげに黒スーツ＆蝶ネクタイ、と一見紳士的だが、ひとたび闘い出すと相手を死に至らしめるほどの冷酷さを見せつける。ふだんは成金貴族の用心棒として雇われている身。

イーグル②【人物・♂】



■スターグラディエイター2
どこからともなく現れた、自称「正義の使者」。「強きをくじき弱きを助ける」をモットーとしており、悪の権化ビルシュタインを討たんと敵地へおもむく。2枚の翼で宙を自在に飛びまわるところなど、戦闘タイプはゼルキンに似ている。ただし、彼自身は鳥人ではなく、鳥人戦士の着ぐるみを着たフツーの人間。『ストEX』シリーズのスカロマニアと同様、ヒーローのバイトをしているうち、ヒーローになりきってしまったらしい。本人はムキになって「ヒーローコスプレ説」を否定しているが、勝利メッセージやエンディングを見ればバレバレ。

イーシア【人物・♀】



■ウォーザード
レオ編に登場する娘。アイスラーンで2匹の犬とともに暮らしていたが、村に黒船が来襲したさい逃げっぱぐれ、そこをヌールに襲われる。なお、連れている2匹の犬の名は、白いほうがヒャク、黒いほうがベラ。

E.本田　→エドモンド本田

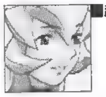
委員長【人物・♀】



■私立ジャスティス学園
ひなたのクラスの委員長。黒髪のロングヘアと赤いジャージがトレードマークの女子高生。ひなたのエンディングでは、学校のために闘う彼女の足手まといにならぬよう、クラスメートたちにトレーニングを呼びかけ、ひなたから感激される。人気があったのか、PS版の『熱血青春日記2』では、「熱血青春日記」のほか「委員長の相性診断モード」などで活躍。

イエール【人物（アンドロイド）・♀】

年齢：6ヵ月／身長：162cm／体重：120kg／所属：ゴルディバス軍団（ディクセン・ナカト編のみSHTO宇宙軍）



■超鋼戦紀 キカイオー
●ディクセン・ナカト編以外共通項……ゴルディバスに造られたアンドロイドの少女。常人にはあやつることのできない生物「クヴァール」に特殊な信号を発し、自在に動かすことができる。高度な思考回路を持ち、自分で考え行動することが可能。ただ、自分の行動に疑問を持ったり考えこんでしまうことがあり、その意味ではゴルディバスにとって「できそこない」。どこか憂いのある表情をたたえた美人だが、クヴァール操作時はイっちゃった表情になる。チャームポイントは頭についたネジ。CPU専用キャラクターながらファンは多い。
●キカイオー編……ゴルディバス軍団3大将軍のひとり。キカイオーの秘密を手に入れるため、シャドーレッドとともに轟博士を襲う。
●ディクセン・ナカト編・ストーリーB……SHTO軍の少女兵士。SHTO宇宙軍士官学校の卒業生で、ナカトとは一緒に学んだ仲だったが、連合軍に寝返った彼と殺し合うことになる。なお、本編でのみ、クヴァール以外にガムダも操縦する。
●ラファーガ編・ストーリーA……サイモンに助けられた、美しくも謎多き少女。じつは魔神大帝の先遣隊として地球を訪れた有機ロボットの1体。サイモンとともに暮らすうち、しだいに彼との絆を深めていく。正式名は「イエール05」。
●ラファーガ編・ストーリーB……魔神大帝の一部分。サイモンの宝物、「ふしぎ図鑑」に載っている天使にそっくりだったため、サイモンを虚と実のはざまに引きこんでいく。同型のアンドロイドが、空を埋めつくすほど大量に存在する。
●ボロン編……抱きしめたら折れそうな、いたいけな少女。魔神大帝の命令で地球を侵略しにきたが、いつのまにかジュンペイの家に住み着く。
●ディアナ17編・ストーリーB……魔神大帝の命にしたがい、レイカの友人マキを人質に取る。他編の彼女にくらべ、いかにも悪役然とした雰囲気を持つ。
●轟雷編（DC版）……ゴルディバス軍で製造されたばかりのアンドロイド。アレクシムの密命を受け、訓練中の事故を装ってシャドーレッドを殺そうとする。

イエローテンパランス（黄の節制）【スタンド】

使用者：ラバーソール
■ジョジョの奇妙な冒険 未来への遺産
取りこんだ肉と同化して実体化するため、ふつうの人間でも視認することができるアメーバ状の特異なスタンド。この特性を利用して他者に変装できるほか、衝撃吸収材となってラバーソール本体を保護し、スタープラチナの攻撃さえも無効化してしまう。さらには、ふれたものをつぎつぎと消化吸収する能力を持ち、分裂した破片が人体に取りつけば、相手は決してはがすことができずに肉を溶かされることになる。

イギー【イヌ・♂】

生年月日：不明／血液型：不明／身長：33.3cm／体重：不明／国籍：アメリカ・ニューヨーク／使用スタンド：ザ・フール（愚者）



■『ジョジョの奇妙な冒険』シリーズ
イヌでありながらスタンド使い。由緒正しい血統書付きボストン・テリアとして金持ちに飼われていたが、成長するにつれ人間が自分よりもおろかに思えてきて家出。以来、砂のスタンド能力と高い知能指数で、ニューヨークの野良犬の帝王として君臨してきた。アヴドゥルによって捕獲され、自分の意志とは無関係に助っ人として、エジプトで承太郎一行に合流させられる。性格は人間から見れば最悪で、「何のトラブルも

ない平和な一生」を送るつもりでいたためDIOにも無関心であったが、犬好きの少年を救おうとしてペットショップとの闘いに巻きこまれ、最後はみずからDIOとの決戦に身を投じる。コーヒー味のチューイング・ガムが大好物。

異形転身の術【術】

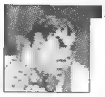
■ヴァンパイア ハンター／セイヴァー／セイヴァー2／ハンター2

禁断の仙術。自身の身体を別の何かに変身させることが可能だが、施術者の生命が危うくなる。また、この術を用いた者の魂は救われないと言われ、長らく封じられてきた。レイレイとリンリンの母親はこの術を使用し、娘たちをダークストーカーズから守るも落命。残されたふたりは、母の魂を救うに足る力を身につけんとしてこの術を用い、レイレイはキョンシー、リンリンはお札の姿となった。

イザナギ →アマノ＝イザナギ

石崎【人物・♂】

■ストZERO3

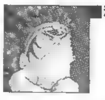


スーパーお嬢さま、かりんの世話係。蝶ネクタイをしめ、スーツを着こんだ上にエプロンをかけている。少々太り気味。

石動 岩【人物・♂】

生年月日：1月3日／血液型：O型／身長：198cm／体重：115kg／3サイズ：B170・W159・H165／好きなもの：にぎりめし／嫌いなもの：勉強／特技：相撲、大食い、早食い／所属高校：外道高校

■私立ジャスティス学園



外道高校に通う、ひと昔前の番長風学生。非常に身体がデカイ。醍醐の弟分で、エッジとともにアキラに協力して醍醐を捜すことになった。並外れた怪力を持ち、ケンカの助っ人を引き受けることも日常茶飯事だが、要領が悪くオツムも弱いため、だまされることもしばしば。3度のメシを何よりも楽しみにしており、腹に巻いたタライは、攻撃から身を守るほか、でっぱっているお腹を隠すためのものだとか。人情に厚く、「年輩の人は大事にする」というポリシーを持つ。

偉大なる指導者 →偉い人

一文字 雫【人物・♀】

■私立ジャスティス学園



バツの母親。バツが幼いころに離婚し、女手ひとつでバツを育ててきた。病弱なためバツを心配させている。太陽学園で事務職についていたが、ある日勤務先で消息を絶った。

一文字 伐【人物・♂】

生年月日：1月1日／血液型：O型／身長：171cm／体重：64kg／3サイズ：B95・W72・H80／好きなもの：真っ直ぐなもの、忍者、雫／嫌いなもの：イヌ、曲がったこと、理不尽なこと／特技：早食い／所属高校：太陽学園

■私立ジャスティス学園

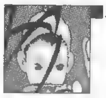


太陽学園の生徒で、本作の主人公。通称はバツで、その名のとおり、額にバツ印の傷跡を残す。直情的でケンカっ早く、正義感が強く、人に誤解されやすいが根は優しい……といった「少年マンガの主人公の典型的な条件」を完備している。いつも気にかけている母親の雫が勤務先の太陽学園で行方不明になったため、真相を探るべく太陽学園に転入。母親の行方を探るうちにジャスティス学園のことを知り、闘いの場へ身を投じる。転入したばかりなので、いまだに前の学校の制服を着用。じつはジャスティス学園長・雷蔵のじつの息子にあたり、忌野一族の血を受け継ぐため、同じ一族の血を引く雹に狙われている。

いぶき（息吹）【人物・♀】

出身地：日本・忍者の里

■ストⅢ



忍者の里に住む女子高生忍者。幼少時から修行を積んでおり、日本古来の武道を組み合わせた忍者体術を使う。身のこなしは常人ばなれしているとはいえ、中身はアイドル好きでミーハーな、よくいる女の子。仕事中はいつも顔の下半分を布で覆い隠している。今回、「Gファイル」なる資料を謎の組織から奪取する任務を請け負い、世界へ旅立った。最後はGファイル入手に成功するも、心のなかにわだかまりを残す。

■ストⅢ 2nd

金髪にピンク色の胴着という奇抜なカラーリングが新たに追加された。

■ストⅢ 3rd



高校卒業を間近にひかえたいぶきは、学校推薦の就職ではなく一般大学への進学を希望していた。それというのも、修行漬けの日々に別れを告げ、素敵な彼氏とアマいキャンパスライフを送るため。卒業課題は「格闘のプロを5分で倒すこと」と難関だが、夢の実現のために闘いにおもむく。エンディングでは無事大学に入学するものの、結局は以前と変わらず、忍術修行に明け暮れることに。

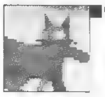
■ポケットファイター



原宿でアイスクリームを食べることにあこがれ、風呂敷片手に上京。東京在住のさくらの情報で無事アイスクリームにありついては満足し、勝負を挑もうとしたガイには焼きイモをもらいゴキゲン……と、食い気につられてボケぶりを発揮。ちなみに、本作の彼女はガマガエルをペットにしており、マイティコンボでは彼を呼び出して闘う。

イブン【ネコ】

■ウォーザード



タバサのペット兼武器兼防具である、3匹のネコ（アル、イブン、シナ）のなかの1匹。黒ネコで、首に赤いハチマキを巻いているのが特徴。タバサの戦闘中は、彼女の右足の靴に変化し、ネコジャラシをダシに酷使されている。名前は、実在した錬金術士、ジャビル・イブン・ハイヤーンからとったもの。

■ポケットファイター

タバサに使役されている点は『ウォーザード』と同じ。アル同様、フェリシアには親近感を覚えるようで、「お友達ではない」とタバサに注意される。

イボンヌ【人物・♀】

年齢：23歳／所属：SHTO空軍（轟雷編では地球連合軍）

■超鋼戦紀 キカイオー



●ラファーガ編……SHTO空軍コントロールのオペレーターをつとめる、金髪の美女。空軍の男たちのマドンナ的存在で、告白しては撃沈された男も数知れず。そのため、空軍のなかでは「誰が彼女を射止めるか？」が注目のマトとなっており、賭ける者まで現れる始末。

●轟雷編（DC版）……地球連合軍のオペレーターとして活躍する。

忌野 雹【人物・♂】

生年月日：4月4日／血液型：B型／身長：183cm／体重：67kg／3サイズ：B95・W76・H80／好きなもの：権力、日本刀／嫌いなもの：愛、友情、根性／特技：洗脳術／所属高校：ジャスティス学園

■私立ジャスティス学園



本作の最終ボス。白髪をちょんまげに結って真剣を携えた、イカれた美少年。表向きはジャスティス学園の生徒会長をつとめ、裏では学園の真の支配者として権力をふるっている。雷蔵の後継者として養子に入ったが、じつは雷蔵の兄の隠し子（つまり雷蔵の甥）で、「恐怖と暴力で日本を支配し、忌野家を頂点とする国家を築き上げる」という使命を実の父から植えつけられていた。忌野家秘伝の洗脳術を用いて雷蔵を下僕にすると、自校の者たちを洗脳し他校の生徒たちを誘拐して、日本制圧計画を着々と進めていく。また、雷蔵の先妻・雫とその息子・バツの生存を知ると、同じ忌野流の血を引く彼らを始末するため、双子の弟である恭介に雫を誘拐させ、バツをおびき寄せる。唯我独尊、冷酷無比なその性格は、味方をも傷つけるツープラトン攻撃を見ても明らか。ただひとり、実の弟である恭介には心を開いているようだ。

忌野夢幻【人物・♂】

■私立ジャスティス学園

雷蔵の兄で、雹と恭介の父。忌野一族の当主となるはずだったが、あまりに凶暴すぎたため一族から追放された。自分のかわりに党首となった雷蔵の方針に反発。雷蔵の行動を阻止し、恐怖と暴力で日本を支配するよう雹を洗脳したのち、自害したらしい。物語中ではすでに故人であり、姿は見せない。

忌野雷蔵【人物・♂】

生年月日：10月3日／血液型：O型／身長：188cm／体重：124kg／3サイズ：B165・W163・H170／好きなもの：サーロインステーキ／嫌いなもの：ウソをつくこと、カニエビ類／特技：日本征服／所属高校：ジャスティス学園（学長）

■私立ジャスティス学園



ジャスティス学園の創設者であり、学長をつとめる人物。猛獣のような容姿とは裏腹に立派な教育者で、日本の未来を真剣に考えている。破門された兄にかわって忌野家の第35代頭領となったが、社会の影に徹することを良しとせず、表社会から日本を改革しようと考えてジャスティス学園を創設した。雷蔵の行動に反感を持つ一族の追跡から逃がすため、妻・雫、息子・バツとは離縁。その後、雹を兄の息子と知らぬまま養子に迎え、洗脳されてしまう。巨漢だが、忍者らしいキレのある動きが持ち味。

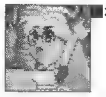
忌野流【流派】

■私立ジャスティス学園

昔から日本の裏社会に君臨してきた忍者集団で、洗脳を得意とする。頭領になるはずだった夢幻は性格に問題があったため追放され、かわりに雷蔵が頭領となった。本来ならば陰に徹するはずだったが、雷蔵によって表に出ることになり、一族に波紋が広がっている。雷蔵、雹、恭介、バツが、この血を受け継ぐ。

イメクラコンボ【開発者用語】

■ポケットファイター



とある開発者がモリガンのフラッシュコンボにつけたあだ名。メイド、ウェイトレス、ナースとくれば……ということらしい。

イモジャー【開発者用語】

■『ストZERO』シリーズ

『ストZERO』シリーズで春麗が着ているコスチュームについたあだ名で「イモジャージ」の意。それまでの華やかなチャイナドレスとはうってかわって地味な印象を与えたため、春麗ファンには衝撃が走った。

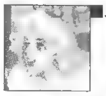
イライザ【人物・♀】

■ストⅡ
ストⅡダッシュ
ストⅡターボ
スパⅡ





■スパⅡX



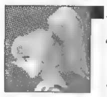
金髪にドレスが印象的な、ケンの恋人。アメリカでケンと知り合い、ラブラブな日々を送っていた。ケンが親友（リュウ）に触発されて自分のもとを去っても、めげずに彼のあとを追いかけ、ついにエンディングで結ばれる。初登場時はすごくインパクトのある顔をしていたが、『ストⅡダッシュ』『スパⅡX』とシリーズが進むごとに描き直され、どんどん美人になっていった。ガイルの妻・ユリアの実の妹にあたる。

■ストZERO



ケンのエンディングに登場。全米格闘選手権予選を終えたケンに、積極的にアプローチする。

■ストZERO2／ストZERO2 ALPHA



ケンのエンディングではポニーテールにショートパンツ姿で登場し、トレーニングに励むケンをささえる。そのほか、ケンステージでは豪華客船で自分の誕生パーティーを開催。ケンはマスターズ家の御曹司、という設定が確定したため、彼女であるイライザもこんなゼータクが許されるようになったのだろう。来賓の顔ぶれの豊富さからは、彼女の（マスターズ家の？）人脈のすごさがわかる。

■ストⅢ／ストⅢ 2nd



ケンの妻で、いまや一児の母。基本的には、夫のケンに危ないことはしてほしくなさそうだが、リュウが出場する格闘技の大会にはケンが参加することを認めている。ショーンの目の前でケンに寄り添うわ、ほっぺにキスするわ、ラブラブぶりは健在。ちょっとは老けたかと思いきや、子どもを産む前よりずっと美人になった。

■ストⅢ 3rd



ケンの奥さん。ケンのエンディングでは、全米格闘選手権史上初の3連覇という偉業を成しとげた夫を祝福する。

■ストEX／ストEX plus

ケンの恋人。「こんなところで負けてちゃイライザがうるさい」というケンの言葉から察するに、ケンを尻に敷いているようだ。本作では、ケンのひとりごとに名前が出てくるのみ。

■ストEX2

ケンの愛妻。義兄ガイルの話を聞かせることで、ケンの闘争心に火をつける。姿は登場しない。

■エックス・メンVS.ストリートファイター

ケンのエンディングに声のみ登場。ケンの妻であり、ケン一家のなかでもっとも強い力を持っているようだ。

■マーヴルVS.カプコン

姿は見せないが、本作の闘いのあと、ケンと買い物の約束をしているらしい。そういえば『スパⅡX』のエンディングにも、ケンを買い物に連れまわす場面が。ショッピング好き？

■ポケットファイター



ケンのエンディングに登場。恋人のケンとは倦怠期を迎えていたが、彼がモリガンと街でデートしているのを見つけて激怒し、なぐりつける。コンシューマ版では、登場して以来はじめて、イライザのセリフが音声で聞ける。

イリヤ【名称】

■『ストⅢ』シリーズ

ネクロの本名。ネクロのエンディングに登場する少女エフィーは、施設に囚われたネクロをこの名で呼び、救出した。『ストⅢ』『ストⅢ 2nd』では、プレイヤーにもネクロ＝イリヤとわかるよう、「イリヤ（ネクロ）」と表示されるが、『ストⅢ 3rd』からはもはや常識と見なされたようで、注釈はまったく入らない。 →ネクロ

インターポール【組織】

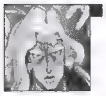
■『ストⅡ』シリーズ／『ストZERO』シリーズ／『ストEX』シリーズ／『VS.』シリーズ／ポケットファイター

春麗が所属している国際警察機構。通称ICPO。世界各地の犯罪組織と戦っており、シャドルーの捜査にも精力的に取り組んでいる。一応制服はあるようだが、春麗が制服を着るのは『ストZERO2』および『ストZERO2 ALPHA』のエンディングのみ。

インドラウト【組織】
■ストEX／ストEX plus
富豪同志が開催する、非公開レスリング組織。ダランはその頂点に君臨している。

インフィニティ・ジェム【物質】
■マーヴル・スーパーヒーローズ
無限の力を秘めた宝石。パワー、リアリティ、タイム、ソウル、スペース、マインドという名を持つ6種類のジェムがあり、6種すべてを集めた者は神をも超える力を得ると言われる。ゲーム中では、一種のパワーアップ・アイテム的な役割を果たしており、キャラクターによっては特殊な効果が得られることも。

ヴァイス →G.ヴァイス

ヴァニラ・アイス【人物・♂】
使用スタンド：クリーム

■『ジョジョの奇妙な冒険』シリーズ
「エジプト九栄神」にも属さない、亜空間とつながる異様なスタンドを用いる男。DIOが望めば自分の首を切断してのけるほどDIOに心酔しており、それゆえイギーが砂のスタンドでDIOの姿を模したさいには怒りに我を忘れてブチ切れまくった。DIOの血を注がれて復活したため、なかば吸血鬼化している。1作目『ジョジョの奇妙な冒険』ではCPU専用キャラクターだったが、2作目『未来への遺産』では操作キャラクターに昇格。

ヴァリアント・アーマー【ロボット】
■サイバーボッツ
最新人型機動兵器のこと。「Variant Armored Executioner」が正式名称で、通常「VA」と呼ばれる。もともとは空間作業用の大型機械だったが、ここ20年のあいだに軍事利用が進んだ。最先端の素材で作られており、機体の一部またはすべてを変型させることが可能。その特性を活かして各種攻撃兵装を内蔵させ、局面により装備を変えることで、単体でも幅広い活躍が期待できる。

ヴァルガス【人物・♂】
年齢：？／身長：240cm／体重：120kg

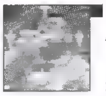
■パワーストーン
威風堂々とした元軍人の大男。かつては、とある国の秘密部隊の部隊長をつとめていた。特命を受けて部下たちとともにパワーストーン探索に乗り出したのち、行方知れずとなっていたが、アバロン島でプレイヤーたちの前に姿を現す。体格が大きいにもかかわらず動作は俊敏で、そのうえ技のひとつひとつがとてつもない破壊力を持つ。パワーストーンをペンダントにして身につけており、一定ダメージを与えると石の力が暴走、ファイナルヴァルガスに変身する(→**ファイナルヴァルガス**)。本作の最終ボスで、DC版ではプレイヤーも使用可能。

ヴァルダ帝国【国家】
■ウォーザード
圧倒的な魔道の力を持つ軍事国家で、人々からは「帝国」と呼ばれる。宙に浮かぶ黒船を用いて他国を侵略し、世界の均衡を破った。表向きはブレイドが統治しているが、陰で支配しているのはヴァルドール。

ヴァルドール【人物・♂】

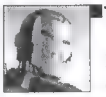
■ウォーザード
帝国の皇帝ブレイドを陰であやつる男。世界に異常現象を発生させた「邪悪な波動」をまとう。かつては天才魔道学者と呼ばれていたが、20歳を迎えた夜、古代文献のなかに邪神復活とハルマゲドンの予言を発見。危機感を抱き、邪神に対抗しうる力を模索するも、逆にとりこまれてしまった。この世界を救う新たな神と自称し、現存する人類を滅ぼして新たな人類による創世をたくらむ。ダルミノール城で待ち受けており、戦闘中は、頭上に付きしたがえた2匹のドラゴンを使役するほか、ワープやテレポートなども駆使。さらに、一度倒しても「真ヴァルドール」となってよみがえる(→**真ヴァルドール**)。

ヴィクター・オルテガ【人物・♂】
出身地：不明／身長：210cm／体重：156kg

■スーパーマッスルボマー
伝説の王者、"マスター・オブ・マッスルボマー"の名を冠する男。その名は最強の男の代名詞として全レスラーから尊敬をもって語られている。あまりに強すぎたため対戦相手が見つからず、リングを去り行方不明となっていたが、新シリーズ"インターナショナル・ブロウアウト"開催をひかえたある日、人々の前に再登場。アストロの提唱する新ルールを支持し、「自身のチャンピオンベルトを賭ける」と言って闘いに参加した。髪を肩まで伸ばし、あごひげを生やした、風格漂うオヤジ。

■ストZERO2／ストZERO2 ALPHA
ケンステージに、イライザ誕生パーティーの来賓として登場。ザラゾフと立ち話をしている。
■ストEX／ストEX plus
ザンギエフと並んでダランの闘志をかき立てる、いまは失踪中のレスラー。「オルテガ」としか呼ばれていないが、じつは「マッスルボマー」シリーズの彼を指している。

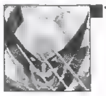
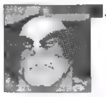
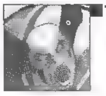
ウィドー →ブラック・ウィドー

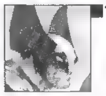
ウォーマシン【人物・♂】
本名：ジム・ローデス

■マーヴルVS.カプコン
アイアンマンの着用するパワードスーツを改造し、さらに火力装備を充実させたモデル。その中身は、アイアンマンを作ったスターク工業の警備主任であり、社長のトニー・スターク(=アイアンマン)の盟友でもあるジム。ゲームのエンディングでは宇宙まで飛び出し地球をながめながら、「好きなテレビゲームもできなくなるから」というのんきな理由で、平和を守ることを誓う。

■マーヴルVS.カプコン2
隠しキャラクターとして参戦。盟友であるアイアンマンとは初の共演を果たす。

ヴォシュタル家【家系】
■ヴァンパイア
アーンスランド家、ドーマ家に並ぶ、魔界の3大勢力のひとつ。帝王の座をめぐり、現帝王オゾムの属するドーマ家と、長年のあいだ激しい争いをくり広げている。
■ヴァンパイア ハンター／セイヴァー／セイヴァー2／ハンター2
他の2家とともに1万年以上に渡って魔界を支配していたが、100万年ほど前、当主のガルナンが死去したことで魔界の支配バランスがくずれ、ジェダやデミトリがベリオールと争う「魔界戦争」が勃発した。

ウルヴァリン【人物・♂】
本名：ローガン／国籍：カナダ／身長：約160cm／体重：約88kg

■エックス・メン
本作の主人公である、エックス・メンの中核人物。手の甲から飛び出た、アダマンチウムに覆われたカギツメ状の骨が武器。かつては西側の諜報組織の一員として暗躍し、オメガレッドの誕生を阻止したこともあった。その後、カナダ政府とCIAのウェポンX計画の実験台として誘拐され、記憶を変えられたうえ体内にアダマンチウム合金を移植される。自力で脱出し、紆余曲折を経てエックス・メンに参加するも、いまだに記憶は混乱したまま。一匹狼を気取り、言葉づかいなどは粗暴だが、そのじつ義理堅くて情に厚く、エックス・メンのなかでは大変人気が高い。もっとも、サイクロップスの恋人・ジーンをはじめ、さまざまな女性にホレては失恋をくり返す、女運の悪い一面も。ゲームのエンディングでは、原作同様ジーンへの想いは実らず、花束や写真を引き裂いて走り去る……という哀しい結末を迎える。その腹いせに、因縁のあるシルバー・サムライを倒しに行ってしまうあたりは、いかにもウルヴァリンらしいのだが。

■マーヴル・スーパーヒーローズ
前作から残った数少ないメンバーのひとり。技などが変更され、より攻撃的なキャラクターとなった。エンディングでは、かつての記憶を探すため、ひとりバイクに乗って旅立つ。

■エックス・メンVS.ストリートファイター
エックス・メン・サイドの主人公の座はサイクロップスにゆずったものの、その存在感は健在。エンディングでは出迎えにきていた自称・相棒のジュビリーに、リュウのことを「いい目をしてやがった」と語る。また、豪鬼のエンディングにも登場。自分の失われた記憶のカギを豪鬼がにぎっているとして勝負を挑む、という新たな展開に。

■マーヴル・スーパーヒーローズVS.ストリートファイター
エンディングでは、前作の豪鬼のエンディングと同じ理由で豪鬼に勝負を挑もうとするも、まだ機が熟していないとの理由で闘いを避けられる。結局、ウルヴァリンと豪鬼の関係は謎のまま。

■マーヴルVS.カプコン
エックス・メンのメンバーのなかでは数少ない、操作キャラクターとしての参加(ほかのメンバーは、ほとんどスペシャルパートナーになっている)。最終ボス・オンスロートとの闘いにさいし、「チャーリー(=プロフェッサーX)を救うために」闘うと明言。エンディングでは、自戒の念にかられて落ちこむプロフェッサーXを、「理想は追う事に意義がある」と励ます。

■マーヴルVS.カプコン2
本作への参戦により、「X-MEN」「VS.」両シリーズにおいて、操作キャラクターとしてただひとり皆勤賞を達成したことになる。

ウルヴィー【名称】
■エックス・メンVS.ストリートファイター
ウルヴァリンの愛称。ただし、彼をこの名で呼ぶのはジュビリーだけ。 →ウルヴァリン

ヴルカーノ・ロッソ【人物・♂】

■ストEX2 PLUS
最愛の者を失った虚脱感と悲しみを怒りに変え、復讐のために組織を離れた男。必殺技の名前はイタリアにちなんだものがほとんどで、「ピサの斜塔」や「カノッサの屈辱」など技名としてはヘンなものも多い。最後は復讐を果たすも、心のスキマは埋められぬまま。

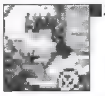
ウルフマン大佐 →キース＝ウルフマン

エアーズロック【自然物】
■ストⅢ 2nd
オーストラリアに実在する巨大な岩。豪鬼のエンディングでは、彼の新しい奥義「金剛国裂斬」の実験台となり、まっぷたつにされた。

H.W.A.【組織】
■ストⅢ 3rd
ヒューゴーを中心とするレスラー軍団、「ヒュージ・レスリング・アーミー」の略。ヒューゴーが試合できる状況を作り出すため、ポイズンが立ち上げた。強そうな者にケンカを売っては、負けた相手をすべて傘下にすえている。ヒューゴーがエンディングを迎えるときには、リュウやケンを含めた50名のファイターたちがすでに加盟。

AU【年号】
■ストⅢ 3rd
天帝ギルを倒し、2000年に渡り引き継がれてきた「組織の頭脳」を破壊したユリアンが、独自の時代を築くとの決意をこめて勝手に定めた年号。「アフターユリアン」と読む。

エグゼビア教授 →プロフェッサーX

エクソダス【人物・♂】

■エックス・メン
マグニートーの忠実な部下。かつてはアポカリプスに数百年間もとらわれており、その間にミュータントとしての特殊能力に目覚めた。やがてマグニートーの手により解放され、彼に忠誠を誓い、のちにアコライツを結成する。ゲーム中では、対CPU戦でプレイヤーがマグニートーに勝利したあと、画面上部から登場。倒れたマグニートーを抱き起こし、うしろからささえる。

SH-11【薬】
■ストEX2 PLUS
世界征服計画の第一歩として、シャドルーが開発した新薬。麻薬の一種らしく、洗脳効果もある。その効果を試すため、一般市民に無差別に投与され、ダルシムの村の人々も実験対象となった。バルログはこの薬を使用して「究極の美」、略して「極美」を手に入れようとたくらんでいる。

SHTO軍【組織】
■超鋼戦紀 キカイオー
●全編共通項……「南半球条約機構」、すなわちSHTOが抱える軍隊。
●ディクセン・ナカト編……地球連合軍と対立、交戦している組織。最高責任者ファーランド首相が「連合の腐敗を正すため」と称して戦争を仕掛けたことが、両軍の争いのそもそもの発端。陸軍にゴンザレス隊(ワイズダック)、空軍にラファーガ隊を抱え、宇宙軍には最新鋭機ディクセンを配する予定だった。連合軍との開戦当初は圧倒的優位に立っていたが、ナカトがディクセンを奪って連合軍についたことで形勢は逆転する。
●ワイズダック編……ゴンザレス隊が所属しており、ラファーガ隊やディクセン隊を抱える連合軍と対立。
●ラファーガ編……陸軍、空軍、宇宙軍があり、サイモンひきいるラファーガ隊は空軍に所属。ゴンザレス隊は陸軍に所属する。
●ツインザムV編……サイモンのラファーガ隊が所属している。

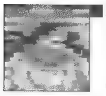
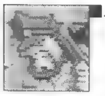
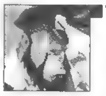
X-マンション【施設】
■エックス・メン
プロフェッサーXの私邸を改造した、エックス・メンの本拠地。内部には訓練施設のデンジャー・ルームなどがある。以前は、若きミュータントたちを育成する学園もあった。

エックス・メン【組織】
■エックス・メン／エックス・メンVS.ストリートファイター
人類とミュータントの平和的共存を目指すプロフェッサーXが、ミュータントたちを集めて組織したチーム。ミュータントのためと称して人類支配をもくろむマグニートーとの争いを発端に、平和をおびやかすさまざまなヴィラン(Villain、悪役の意)と戦っていく。構成員の脱退や復帰、またチームの離散が多く、メンバーはつねに流動的。なお、『エックス・メン』の副題『CHILDREN OF THE ATOM(チルドレン オブ ジ アトム)』とは、エックス・メンの別称で「原子の子ら」の意。

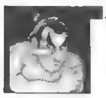
エッジ　→山田栄二

エディ【ロボット】

■マーヴルVS.カプコン／マーヴルVS.カプコン2
ライト博士が作ったアイテム運搬用ロボット。『ロックマン』シリーズではロックマンのパワーアップ・アイテムを頭頂部から放出していた。本作では、ロックマンやロールちゃんがアイテム出現のコマンドを入力すると、上から降りてきてアイテムを出してくれる。

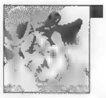
エディ・E【人物・♂】
＜『ファイナルファイト』時プロフィール＞身長：204cm／体重：145kg／出身：アメリカ／特技：銃乱射／好きなもの：血のしたたるステーキ

■ストZERO2／ストZERO2 ALPHA
『ファイナルファイト』では3面のボスとして登場した、マッドギアの元幹部。ウエストサイド一帯を陰で支配する悪徳警官で、悪事はもみ消し対抗勢力は闇に葬る、とやりたい放題やっていた。キレるとあたりかまわず拳銃をぶっぱなすアブナイ一面も。上にあげた2作品では、メトロシティ・ステージに登場し、試合を観戦している。

■ストZERO3
コーディーの勝利ポーズに登場。「コーディー！」と叫びながら、脱獄中のコーディーを追いかける。ちなみに、『ファイナルファイト』での登場時に彼が噛んでいたガムらしきものも、ガイがCPUコーディーと闘うさいに出現。

■ファイナルファイトリベンジ
操作キャラクターに昇格。マッドギアという後ろ盾をなくしたため、今度は表の世界のトップを目指す。エンディングでは金、女、食を手にし、それがつかの間の栄光とも知らずご満悦。

エド【地名】
■ウォーザード
ジパングの中心都市。トクガワ幕府もここに置かれている。モデルはもちろん「江戸」。

エドモンド本田【人物・♂】

■ストII
生年月日：昭和35年11月3日／身長：185cm（まげ含む）／体重：137kg／3サイズ：B212・W180・H210／血液型：A型／出身地：日本／好きなもの：ティラミス、ちゃんこなべ、風呂／嫌いなもの：優柔不断
「角界では敵なし」と言われるジャパニーズスモウレスラー。でも番付は張り出し大関。ある日突然「ワールドにスモーのすばらしさを認めてもらうでゴワス」と思い立ち、世界巡業（ストリートファイト）に出た。もっとも、その格闘スタイルは、正しい相撲を伝えるにはほど遠い。ストリートファイトでは真っ赤なフンドシを愛用するが、土俵のうえで相撲を取るさいは青フンをしめるようだ。エンディングでは、何事もなかったかのように日本でけいこに励み、4人の弟子たちとちゃんこ鍋をつつく。なぜ名前が「エドモンド」なのかは永遠の謎。

■ストIIダッシュ
ストIIターボ
スパII
スパIIX

とんでもない早朝からの猛げいこで近隣の住民たちを迷惑させていた、という設定が新たに追加された。本田が世界巡業の旅に出かけるという話を聞いた住民は「やっと安眠できる」と一様に安堵したという。もっとも、弟子たちを叱咤激励することは忘れておらず、毎朝国際電話をかけてはその声を町内中にスピーカーで流させたため、騒音に変わりはなかったようだ。


■ストZERO2／ストZERO2 ALPHA
ソドムのエンディングに登場。新生マッドギアのメンバーにふさわしい強者を捜すべく国技館を訪れたソドムの目にとまり、試合を受けて立つ。土俵上でもクマ取りは取らないようだが、相撲協会は何も言わないのだろうか……。

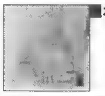
■ストZERO3
NEW DATA 好きなもの：ちゃんこなべ、風呂
『ストII』シリーズとはコスチュームが変わり、風呂上がりのように浴衣をまくり上げた姿になった。力の行き場を世界に求めて旅をつづけ、最後は「ワルモノ」と感じるベガと対決。ベガのサイコクラッシャーをスーパー頭突きで撃沈する。ブランカのことは「面倒みれん」と言って放り出すが、ユーニとユーリは「困ったときはお互いさま」といって拾い上げるあたり、結構いい性格をしている。ザンギエフとは怪力同士で気が合うようだ。

■ポケットファイター
背景に登場。バー・ステージで、バーテンのディージェイがいるカウンターにすわり、試合を観戦しながらくつろいでいる。

エドモンド・ホンダ　→HONDA

エドワード・ビルシュタイン【人物・♂】
国籍：アメリカ／年齢：48歳／身長：198cm／体重：126kg／武器：プラズマソード

■スターグラディエイター
第四帝国をひきいる悪の帝王。大学時代に、プラズマパワーを研究して失意のうちに亡くなった祖先の怨念につかれ、地球征服の野望を抱くようになった。以来、物理学者としてプラズマパワーを研究。「天才物理学者」とまでうたわれるようになり、地球連邦軍の協力を得てついにプラズマ兵器を完成させる。やがて軍に野望が知られ、ゼータ星の終身独房に収容されるも脱出。プラズマ兵器を利用してゼータ星を陥落させ、「第四帝国皇帝」を名乗って地球征服計画を実行に移す。プラズマ兵器のほかにも、恐竜と人間の合成生物や殺人ロボットを製造して兵力を増強。さらに万が一のときに備えて、自分のクローンまでも用意している。本作の最終ボス。
■スターグラディエイター（PS版）
子どもたちをプラズマパワーの研究用に育成・洗脳して「ビルシュタインの子供たち」と名づけ、意のままにあやつり殺りくを行なわせている。

■スターグラディエイター2
前作で死亡したと思われていたが、万が一の事態に備えて用意しておいた肉体に精神を転送することで復活。浮遊要塞に乗ってゼータ星に再来し、第四帝国を復活させる。今回は、惑星ひとつを軽く吹き飛ばすほどの威力を持つ兵器「スペース・エンド」を製造。この兵器にハヤトたちを生きたまま取りこむことで、彼らへの復讐を果たすと同時に、世界征服をも成しとげようとたくらんでいる。人々を洗脳する、洗脳した少女で戦闘部隊を作る、秘密兵器を製造するなどの行動は、『ストZERO3』のベガに似ている。

■ポケットファイター
クリスマスステージに登場……といっても旗に顔が描かれているだけ。

エドワード・フォッカー【人物・♂】
年齢：21歳／身長：180cm／体重：72kg／職業：冒険家

■パワーストーン
名門フォッカー家のお坊っちゃん。紳士的で正義感が強い。家に代々伝わる書物に書かれた「パワーストーン」を探すべく、愛機ホッケンハイム号をあやつりながら世界中を飛びまわっている。ただいま世間で流行中のボクシングを習得しており、シャープな動きと破壊力のあるパンチで悪を討つ。

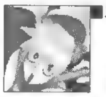
■パワーストーン2
真っ赤なスーツを着こんだ、飛行機乗りの青年。大西洋を横断し故郷ロンドンへと帰還する途中に怪しい雷雲に飲みこまれ、雷鳴のなかに浮遊城を発見。「あれは親父が一度だけ見たことがあるという謎の城だ！」と感激し、城へ……と、まるで某アニメ映画の主人公のような経緯で冒険に出る。

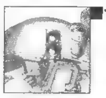
エネーロ【人物・♀】
■ストZERO3
ベガ親衛隊のひとりで、スペイン出身。その名前は「1月」を意味するスペイン語に由来。

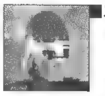
エネミーモビちゃん　→モビちゃん

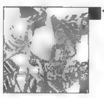
エフィー【人物・♀】

■ストIII
ネクロのエンディングで、施設に閉じこめられていたネクロを救出した少女。けっこうかわいい出で立ちをしているが、目はうつろでクマができており、雰囲気がコワイ。最後はネクロと一緒にハッピー逃避行の旅に出る。

■ストIII 2nd
ネクロの勝利ポーズや負けポーズに登場するようになった。また、ヒューゴーがエンディングでネクロを相棒にした場合、リングに向かうネクロを見守る彼女の姿が見られる。

■ストIII 3rd
ネクロとの駆け落ちは継続中。ネクロのエンディングでは、追っ手からのがれる途中、鉄道車の上からあやうく谷底に転落しかけ、ネクロの超ロングハンドによって救出される。追っ手の言葉から、彼女もネクロと同じ改造人間で、その存在自体が機密であることが明らかになった。

F.キラービー【VA】
コードナンバー：FZ-900J／アーム：レーザーブレード／レッグ：ターボジェッツ／ウェポン：地雷／頭頂高：13.8m／総重量：43.4t／センサー有効半径：14000m

■サイバーボッツ
フォーディー・シリーズのなかの1機種。戦略・強襲型のVAで、3～4機での行動を前提に製造された。近距離格闘戦での攻撃力不足をおぎなうべく片腕にレーザーアームを装備しているが、これは高出力を要するため、胴体から直接エネルギーを補給している。

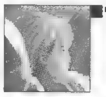
F7（エフセブン）【人物】

■ストリートファイター ザ・ムービー
隠しキャラクター。BLADEのカラーリングを変えただけに見えるが、BLADE、KHYBER、ARKANEの性能を兼ね備えている。

F.タランテラ【VA】
コードナンバー：FZ-202／アーム：フォースクロー／レッグ：インセクトロイド／ウェポン：ワイルドレンジミサイル／頭頂高：12.8m／総重量：33.9t／センサー有効半径：14000m

■サイバーボッツ
フォーディー・シリーズのなかの1機種。コロニー周辺警備用のVAとしてフォーディーを軽武装化したタイプ――FZ-200スパイダーを、さらに改装して造られた。胴体の出力をアップし、クラッシャーアームを採用することで、機動性を損なわずに格闘能力を高めるのに成功。また、新兵器サウザンドミサイルも試験的に導入している。

エボニーデビル（悪魔）【スタンド】
使用者：デーボ
■『ジョジョの奇妙な冒険』シリーズ
相手に傷つけられた恨みによって、本来ならデーボ本体が離れることで激減するパワーを増幅し、人形を遠隔操作して攻撃するスタンド。ただしスタンド自体に特殊な能力はないため、奇襲で相手の自由を奪うなどの戦術を併用する。

エマージェンシー・ポッド・システム【機能】
■サイバーボッツ
2091年に提唱された、画期的な搭乗者保護システム。生命維持機能を持つポッドをVAの機体内部に組みこみ、機体が破壊されてもポッドのみは脱出するという仕組みで、搭乗者の生存確率を高めている。この機能が活かされているため、VAが倒されても、それが搭乗員の死につながることはほとんどない。

エミリー【人物・♀】

■ヴァンパイア
「ビクトルの妹」と名乗る、おさげの少女。じつは人造人間なのだが、この時点ではまだ明らかにされていない。ビクトルのエンディングに登場し、彼と一緒に幸せに暮らしはじめる。似てない兄妹選手権No.1。
■ヴァンパイア ハンター
ビクトルの妹として製造された、人造人間の少女。無骨で異様な外見の兄とは異なり、人間の女の子とほとんど見わけはつかない。ビクトル製造の参考のために造られたプロトタイプなので、本当は「妹」というより「姉」と呼ぶべきかも。自家発電ができないという、試作品ならではの欠点を持っていたため、ビクトルとともに幸福なときを過ごすもつかの間、彼を残して機能を停止させてしまう。

■ヴァンパイア セイヴァー
機能を停止させてしまった、ビクトルにとってはかけがえのない妹。ビクトルの登場デモ、勝利ポーズ、EX必殺技などには、彼女の精神体が登場する。彼女をふたたび生き返らせるためにビクトルは闘いに出るが、ジェダを倒してもなお彼女は動き出そうとしなかった。最後は思いつめたビクトルの全電力を受け、彼が機能を停止させるのと引きかえに再生する。
■ヴァンパイア セイヴァー2／ハンター2
エンディングには出てこないが、ビクトルの技には相変わらず登場。

MSH性能ハルク【人物・♂】

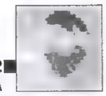
■マーヴルVS.カプコン
スーパーアーマー能力のなくなったハルクで、じつはオンスロートによって造られた。「MSH」とは「マーヴル・スーパーヒーローズ」の略称だが、厳密に言えば当時の性能までもどったわけではなく、技は本作のハルクと同じものを使うことができる。

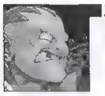
M.バイソン【人物・♂】

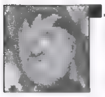
■ストII
生年月日：1968年9月4日／身長：198cm／体重：102kg／3サイズ：B120・W89・H100／血液型：A型／出身地：アメリカ／好きなもの：女、バーボン／嫌いなもの：魚、算数、努力
プレイヤーの前に立ちはだかる、シャドルー四天王の一番手。ファイトはあるがオツムはちょっと弱い。スラム生まれのスラム育ちで、リッチな生活を夢見てボクサーになった。正式なコーチを受ける金がなかったため、戦闘スタイルは「ケンカ流」、すなわち我流となっている。ボクサーなのでキックは使用しないが、そのパンチ力は天下一品。

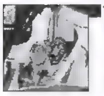

■ストIIダッシュ／ストIIターボ
以下が新たに追加された設定。――貧しい家庭の末っ子として誕生し、幼少時からスラム街でケンカに明け暮れていた。「一攫千金」にひかれてボクサーになったが、手加減を知らず、相手を再起不能に追いこむことが多かったため対戦を拒否されるようになり、現在はラスベガスのカジノで賭け試合に身を投じている。エンディングでは世界一の座につき、アメリカンドリームをよみがえらせることに成功。

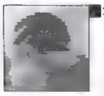

■スパII／スパIIX
ダッシュ技でオワオワと奇声を上げるようになった。また、顔グラフィックが大幅に描きかえられ（歯が欠けたのもこのころ）、以前とは別人に。エンディングには固有のグラフィックが用意され、内容もやや変化。世界最強の座につき、酒・女・巨万の富を手にしてゴキゲンとなる。


■ストZERO

ストZERO2■
ストZERO2 ALPHA
サガットのエンディングに登場。このころからシャドルーの仲間だったらしい。


■ストZERO3
NEW DATA 3サイズ：B120・W86・H100／特技：ギャンブル
ボクシング界に身の置き場所がなくなり、酒場やカジノの用心棒をしていたところ、ベガから多額の報奨金を約束されてシャドルー入りした。命令どおりに闘いつづけてベガの側近の座についたが、ゆくゆくはベガをも倒して自分がトップになろうと考えている。アーケード版のエンディングはベガのものと同じで、コンシューマ版でのみ、専用のエンディングが見られる。

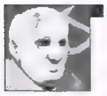

■エックス・メンVS.ストリートファイター
マグニートーのエンディングに登場。シャドルー四天王の一員だったが、ベガがマグニートーに敗れると同時にマグニートーの配下になる。


■マーヴル・スーパーヒーローズVS.ストリートファイター
vsアポカリプス戦の背景に登場。アポカリプスに囚われ、能力を吸収されようとしている。


■ポケットファイター
背景に登場。クリスマスステージで、春麗のぬいぐるみを物欲しそうにながめているほか、雪国ステージではスキー板に張りつき、いまにも落ちそうになりながらリフトにぶら下がっている。

M=マッコイ隊員
→マシュー=マッコイ

偉い人【人物・♂】
出身地：ロシア


■ストZERO2／ストZERO2 ALPHA
「ストII」のザンギエフのエンディングに登場する「大統領」の新しい名前。現実のソ連崩壊にともない、ゲーム中のキャラクターもこう呼ばれるようになった。ペレストロイカ成功のためにその強さを活かしてほしいとザンギエフに頼むが、まっとうな修行場を用意する金はなく、山小屋でクマに相手をさせることに。そのかわりウォッカだけは最高級品を支給しているとか。
■ストZERO3
偉大なるロシアの指導者。ロシアに恐怖をもたらす組織シャドルーの計画を阻止し、サイコドライブを破壊してほしい、と同志ザンギエフに依頼した。ゲーム中に姿を見せることはなく、セリフも表示されない。
■ストEX／ストEX plus
ザンギエフのエンディングで自分を"親愛なる者"と称し、「君の活躍に感動している」と手紙で伝える。姿は見せない。
■ストEX2 PLUS
ザンギエフのエンディングで自分を"親愛なる者"と称し、最高のボルシチを支給することを手紙で約束する。姿は見せない。


■ポケットファイター
ミュージカルスター・フェリシアのロシア公演を成功させたザンギエフに感謝し、彼のトレーニングルーム改築を約束する。

エリア【人物・♀】


■ストEX2 PLUS
メガネとおさげが特徴的な発明少女。天才発明家を父に持ち、自身も父をはるかに越えるほどの発明の素質を持つ。発明品が売れないので、世界中の格闘家たちと闘うことでその性能をアピールしようと考え、闘いの場へおもむく。非力だが、足にはめた動力つきローラースケートと、右腕に装着したアーム「キャンサー」が、彼女の戦闘力を高めている。対戦格闘ゲームのキャラクターとしては珍しく、ちょっとオタクっぽい雰囲気を持つ。最後は発明品が売れて大喜び。

エリザベス【人物・♀】
■ヴァンパイア／ハンター／ポケットファイター
デミトリお気に入りのとりまき女性陣4人（アンジェリカ、エリザベス、パトリシア、フランソワーズ）のなかのひとり。玉座の間で踊っている。

エリザベス・ジョースター【人物・♀】
生年月日：1888年12月頃／血液型：A型／身長：175cm／体重：不明


■『ジョジョの奇妙な冒険』シリーズ
大西洋上で沈みゆく船からエリナに救われた赤ん坊が成長した姿。ゲーム中では、ジョセフのスーパーコンボ「師の教え」の演出として、その姿がカットインされる。波紋戦士の長ストレイツォに育てられ、のちにエリナの息子ジョージII世と結ばれてジョセフを出産した。しかしその直後、夫を殺害した英国空軍司令（ディオの造った吸血ゾンビの生き残り）を波紋で倒したために国家反逆罪に問われ逃亡、それまでの名を捨てて波紋の達人「リサリサ」として人生を送ることになる。つねに体内を巡る波紋の効果で、50歳当時で二十代にしか見えぬ若さを保っていた恐るべき女性。

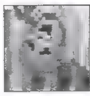
エリナ【人物・♀】


■『ジョジョの奇妙な冒険』シリーズ
ジョナサン・ジョースターの妻。新婚直後に夫と死に別れたが、彼とのあいだにできた息子を育て上げ、孫のジョセフの面倒も見た。ゲーム中ではオープニングに姿を見せる。

エル【人物・♀】


■スターグラディエイター2
未来から時空を超えてきた、謎多き少女。ビルシュタインの復活により歴史が変わるのを防ぐべく、ハヤトたちを助けに駆けつけた。戦闘スタイルや行動を見ればわかるとおり、その正体はハヤトとジューンの娘。もっとも、本来は異なる時代に生きている人間であるため、自分の正体はハヤトたちにも秘密にしており、それが明示されるのはエンディングのみとなっている。その天真爛漫で無邪気な笑顔は、失意の底にある者にも希望をもたらす。

エルガド【人物・♂】


■ストZERO2／ストZERO2 ALPHA／ストZERO3
「ファイナルファイト」に登場した敵キャラクター。マッドギアの構成員のひとりで、ザコでありながらナイフを得意とする要注意人物。本作では、かつての仲間（というか上司？）であるロレントの援軍として登場する。ロレントの必殺技「テイクノープリズナー」で天井からフックをたらしている、赤い帽子をかぶったアラブ系の軍人が彼。ロレントの勝利ポーズにも姿を見せる。

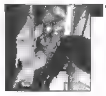

■ファイナルファイトリベンジ
『ファイナルファイト』ではザコだったが、実力があったためか、はたまた『ZERO』シリーズで顔が知られたためか、操作キャラクターに昇格。二刀流ナイフを駆使し、戦場となったメトロシティを駆け抜ける。軍事国家建設を目指すロレントの片腕としてメトロシティ制圧の任務を引き受けたが、内心では自分の部隊と家族を犠牲にしたロレントへの復讐をたくらんでいるらしい。謎の拳法「双尾蠍拳」使い手。

エル・スティンガー【人物・♂】
出身：メキシコ・アカプルコ／身長：168cm／体重：74kg／年齢：27歳（推定）


■スーパーマッスルボマー
非常に小柄な覆面レスラー。身のこなしが軽く、ブドー以上にすばやい動きで敵をホンロウする。通り名は「アカプルコの殺人蜂」。空中殺法では他の追随を許さない。目立つことを生きがいとしており、同じショーマンレスラーであるブドーとはライバル関係にある。

L=ルワンダ中尉
→リタ=ルワンダ

エレクトラ・ナチョス【人物・♀】


■マーヴル・スーパーヒーローズVS.ストリートファイター
東洋の暗殺術と忍術をきわめた殺し屋。アダマンチウムを失ったウルヴァリンの野生化が進むのを食い止めた人物でもある。本作では、vsアポカリプス戦の背景に登場。画面左下にあるカプセルの左隣に捕らわれている。

エレナ【人物・♀】
出身地：アフリカ


■ストIII
アフリカのサバンナで生活する、小さな部族の族長の娘。「戦士の血を引く部族の一員らしく闘いの文化を学べ」と父に言われ、足技格闘技のカポエイラを習得。大地のリズムに乗り、恐ろしく長い足からキックをくり出す。フランスの大学に留学し博士号まで取った父にあこがれており、自分も留学生として世界で勉強するのが夢。最終的には留学先を日本に決め、つんつるてんのセーラー服姿を披露する。何事に対しても感動と感謝の心を忘れない、元気ハツラツな女の子。ひと勝負まじえたあとは、闘っていた相手を「お友達」にするという特技を持つ。
■ストIII 2nd
前作と設定はほぼ同じ。本作で登場したキャラクター・ヒューゴーのパートナー候補のひとりに数えられており、彼と組んだ場合のリングネームは「大自然の戦士・エレナ」、タッグチーム名は「ビューティー&ビースト」となる。


■ストIII 3rd
日本留学を終え、新春からはフランス留学を決めた。学校生活がはじまる前に闘いを通して「お友達」を増やそうと考え、ストリートファイトを開始。最後は留学先のフランスから親友のナルちゃんに手紙を書き、楽しかった日本の生活を回想する。ナルちゃんたちと同い年だとすれば彼女もそろそろ受験生、つまりいぶきの一歳年下ということになる。


■ポケットファイター
南国ステージの背景に登場。かき氷をただひたすらに食べつづけている。

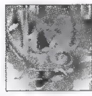
円城（えんじょう）【人物・♂】


■ストIII／ストIII 2nd
いぶきステージに登場する、忍者の里の住人。もっとも忍者らしい格好をしている。

エンペラー（皇帝）【スタンド】
使用者：ホル・ホース
■ジョジョの奇妙な冒険 未来への遺産
軌道修正が可能な弾丸を撃ち出す"暗殺銃"のスタンド。むろん、この弾丸自体もスタンドである。殺傷力は高いものの相手のタイプによる得手不得手がはっきりしており、別のスタンドとコンビを組むことで本領を発揮する。

エンヤ婆（ばあ）【人物・♀】
■ジョジョの奇妙な冒険 未来への遺産
DIOに魅入られ、彼にスタンドの使用法を教えた両右手の老婆。J・ガイルの母にあたる。『ジョジョの奇妙な冒険 未来への遺産』では、邪悪の化身ディオ！！の対CPU戦オープニングにセリフのみで登場。

炎龍（えんりゅう）ゴランダ【精霊】


■ウォーザード
ゴラに伝わる炎の精霊。昔、「ゴランダ」と呼ばれる龍がゴラの国中を荒らしまわり、勇者によって活火山の奥深くに閉じこめられた。炎のオーブはその龍の邪念の結晶であり、解放されたとたんに周囲のものすべてを焼きつくそうとする。また、タオの火輪靴には、ゴランダを封じた勇者が伝えたとされる炎龍のウロコが仕込まれている。

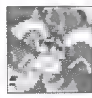
大神隊長（おおがみたいちょう）【人物・♂】
年齢：45歳／所属：地球防衛隊BIT


■超鋼戦紀 キカイオー
●バルシオン編……BITの隊長をつとめる、シブい中年オヤジ。いったん怒り出すと怖いが、頼りになる。カイとは運命的な出会いをしたのちBITに誘った。いかにも隊長らしい隊長さん。

オークランド【地名】
■ストIII／ストIII 2nd
リュウがエンディングでつぎの目的地に決めた場所。彼が下車した地点からあと30マイル離れたところにある。

オシリス神【スタンド】
使用者：ダニエル・J・ダービー
■『ジョジョの奇妙な冒険』シリーズ
賭けに負けた者から精神エネルギーの弱まった魂を引きずり出し、顔の刻まれたコインへと変えてしまう能力を持つスタンド。戦闘力は皆無で、言うなればダービーのイカサマギャンブルで打ちのめされた相手にトドメを刺すツールにすぎない。チップ代わりに使えるよう、魂のコインを複数に分割することもできる。ゲーム中では、対CPU戦でゲームオーバーを迎えると、このスタンドでプレイヤーキャラクターがコインに変えられてしまう。

オゾム【人物・♂】


■ヴァンパイア／ハンター
魔界の帝王。魔界の3大勢力のひとつドーマ家の出身で、ヴォシュタル家と争っている。邪悪に染まったザベルの魂を手に入れんと画策し、彼に死後の力を与えることを条件に、大量殺人をそそのかした。死してなお邪悪さを増すザベルをさらに利用し、ダークストーカーズの殺りくを行なわせている。その姿を確認できるのは、ザベルのエンディングのみ。
■ヴァンパイア セイヴァー
魔界の帝王を名乗る男。かつてはドーマ家の若き当主・ジェダの腹心で、魔界貴族としての実力はそこそこ（A+級）だったが、奸智に富み、ジ

ェダを自滅に追いこむことに成功。扉から噴出する魔力を主のかわりに吸収し「帝王」の名乗りを上げた。美味な魂を好む「魂の美食家」で、ザベルを利用して魂を集めることに成功したのち、彼の魂をも自分のものにしようとするも、復活したジェダの手にかかり城ごと消滅してしまう。ゲーム中には姿を見せない。

おっちゃん【人物・♂】

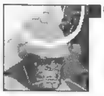


■ストⅢ／ストⅢ 2nd
香港で商売をしている、屋台「昇龍軒」のおやじ。ホイメイ&シャオメイ姉妹の父であり、ユン&ヤン兄弟の顔なじみ。ユン、ヤンのエンディングでは、ふたりにおだかされる。

お庭番【組織】

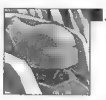
■ウォーザード
ジパングにトクガワ幕府が成立して以来、代々幕府に仕えている戦闘集団。防諜や暗殺、破壊工作といった特殊任務を遂行するのが役目。ラモン(羅門)・ヤギュウ・クラマ・サイガなど、42にものぼる忍法の流派で構成され、ここに所属する者はみな忠義を重んじ、主君の命を絶対と受け止める。お庭番全体をたばねているのは、羅門一族の頭・ムクロ。

朧(おぼろ)ビシャモン【人物・♂】



■ヴァンパイア セイヴァー
出家した人間ビシャモンが、呪われた鎧・般若を憑依させることでその力を借りているもの。「我が名はハンニャ」と、鎧の名前を名乗って登場する。本家ビシャモンとちがい、魂をあやつっていないため、使用できる技も異なる。隠しボス的存在で、出現させる条件がきびしいうえ、その強さは尋常ではない。プレイヤーは使用不可。
■ヴァンパイア セイヴァー(SS版)／セイヴァー EXエディション(PS版)
隠しコマンドを入力することで、使用可能になった。エンディングでは人間にもどり、般若の力を封印する。
■ヴァンパイア セイヴァー2／ハンター2
はじめてアーケード版でも使用可能となったが、コンシューマ版と異なり、朧ビシャモン専用のエンディングはない。

オメガ【ロボット】



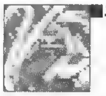
■スターグラディエイター2
ベクターの試作機として造られた、初期型戦闘ロボット。まだビルシュタインが青年のころ、高度な感情回路を導入して造られたが、彼がプラズマパワーに目覚めたとき廃棄処分を受けた。ジャンクの山に埋もれていたある日、雷の直撃を受けて再起動。まだ未完成の感情回路「ココロ」を創造主に増設してもらおうと考え、ビルシュタイン城へ向かう。ベクターにくらべるとスマートさに欠け、いかにも旧式のロボットといった外見。もっとも、殺人兵器に徹するベクターとは異なり、どこか人間的な雰囲気を漂わせている。

オメガレッド【人物・♂】

本名：アルケイディ・ロッソビッチ／身長：約198cm／体重：約136kg



■エックス・メン
30年以上前の東西冷戦時に、ロシアの超人兵士として開発された改造人間。両腕に伸縮自在のムチであるカーボナディウム・コイルを装備し、そこから生命力を吸収する能力を持つ。かつてウルヴァリンらの諜報部隊に誕生を妨害され、冷凍睡眠で封印されたが、忍者集団ザ・ハンドにより現代に目覚めさせられた。特殊能力としてデスファクター(致死因子)を発生させることができる反面、それは自分自身をも死に至らしめるため、体内で中和する必要がある。誕生を妨害されたときに、デスファクターを中和するカーボナディウム・シンセサイザーも奪われてしまったため、現在は人を殺して生命力を吸収することで体内のデスファクターを中和しなければならない。ゲームのエンディングでは、爆発寸前のマグニートーの基地内でカーボナディウム・シンセサイザーを発見。デスファクターに脅える必要がなくなったためか、さらに暴走して大量殺りくをつづける。



■エックス・メンVS.ストリートファイター
ザンギエフのエンディングに登場。シベリアであばれていたところをテレビ中継される。



■マーヴル・スーパーヒーローズVS.ストリートファイター
操作キャラクターとして再登場。エンディングではリュウを手にかけ、逆上して向かってきたケンをも返り討ちに。そのとき吐くセリフは、どこかで聞いたことがあるような……。



■マーヴルVS.カプコン2
隠しキャラクターとして参戦を果たす。

想鐘(おもかね)サキ【人物・♀】



■マーヴルVS.カプコン
'96年発売のクイズゲーム『クイズなないろドリームス 虹色町の奇跡』で、主人公と関わる女の子のひとり。ふつうの少女に見えるが、じつは地球防衛軍の一員。主人公とのデートと怪獣退治を一生懸命両立させるけなげな女の子で、魔王とのバトルでは主人公に加勢してくれた。アーケード版ではフォービューティフルヒューマンライフな名字だったが、コンシューマ版移植時に現在の名字へと変更されたのは、ふれてはいけない思い出。『マーヴルVS.カプコン』においてはスペシャルパートナーとして登場し、携えている武器からスパークビームを発射する。

おりん【人物・♀】



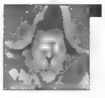
■ヴァンパイア／ハンター
ビシャモンの妻。着物が似合う純和風美人。夫が呪われた甲冑「般若」を身につけるのを制そうとしたが果たせず、自身も幽体離脱してしまった。夫同様、エンディングでもとの身体を取りもどす。『ハンター』で追加されたエンディングメッセージからは、その後夫婦で全国行脚を行なっていたことが明らかに。また、同じく『ハンター』で加わったビシャモンの勝利ポーズでは、霊体の彼女が見られる。

オルガー【名称】

■ストEX／ストEX plus
ドクトリン・ダークの本名。彼の上司だったガイルは、いまだにこの名で彼を呼ぶ。
→ドクトリン・ダーク

オルテガ →ヴィクター・オルテガ

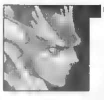
オルトー・K・ゴッチ【人物・♂】



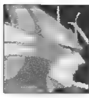
■『ストⅢ』シリーズ
ダッドリーの執事をつとめる、おひげのカールしたおじいさん。ダッドリーが勝利すると、主人の好物である紅茶を運んでくる。

オルバス【人物・♂】

種族：マーマン／出身地：ブラジル／生年：1953年／身長：184cm／体重：62kg



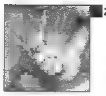
■ヴァンパイア
アマゾンの地底湖に一大水中帝国を築く、偉大なる水の英雄。水中一族を統治して平和な日々を送っていたが、ある日、膨大なエネルギーを持つ生命体(パイロン)が接近したことの影響で湖底の火山が噴火し、彼の帝国は滅亡した。怒りに燃えたオルバスは、邪悪な気配の主・パイロンを倒さんと、水上に姿を現す。エンディングでは、水中帝国の生き残りであるアクエリアとめぐり合い結婚。息子をもうける。



■ヴァンパイア ハンター
エンディングのメッセージが追加され、以下の後日談が判明した。──湖の底にある洞窟をくぐって「海」を発見したオルバスは、湖から海へと住処を移す。

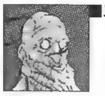


■ヴァンパイア セイヴァー
自身の国を海へと移動させたオルバス。だが彼と彼の家族にとって海は未知の部分を多分に残しており、希望と同時に多くの不安も生まれていた。そんなある日、ひとり息子のアルバが突然行方不明に。激流渦巻く海域で暗黒の空間──魔次元を発見したオルバスは、そこに息子がいると確信し、救出に向かう。もっとも実際には、ジェダが息子に直接危害を加えていたわけではなかったようだが……。最後は、魔界の力によって閉ざされていた海域が開き、息子を無事救出。さらに、自分たちとよく似た先住民族を発見し、「海の民」として協力し合うことになる。
■ヴァンパイア ハンター2
設定は「ハンター」と同じだが、キャラクター別のエンディングは用意されていない。



■ポケットファイター
南国ステージの背景で、大蛇に飲みこまれている。また、本作のフェリシアはフラッシュコンボ中に彼のコスプレをする。

オロ【人物・♂】



■ストⅢ
アマゾンのジャングルにある洞窟で、動物たちと暮らしている仙人。齢140歳にしていまだ悟り切れていない。「仙人に不可能はない」との言葉を信じて仙術をきわめたが、強すぎるがため退屈すぎる日常に飽き飽き。ヒマつぶしに弟子でもとって鍛えようと考え、骨のありそうな者を捜しに旅へ出る。自分の力をそのまま出しては勝負にならないため、利き腕を封印して闘う。登場時や勝利時に見られる、寝袋にくるまってぶら下がる様子は、ミノムシさながら。エンディングでは、見込みのありそうな弟子として、リュウに目をつける。さすが仙人というべきか、飛んでいる飛行機の上に立っても平気。
■ストⅢ 2nd
豪鬼とは顔見知りであるかのようなそぶりを見せるが、オロの記憶はあやふやなので、初対面かもしれない。



■ストⅢ 3rd
相変わらず「暇じゃの～」と退屈しきっていたオロの興味を引いたのは、「謎の組織」と「拳を極めし者」のウワサだった。またも退屈しのぎのために、両者を捜す旅に出る。本作ではついに両腕を使用する技も解禁。まだまだ気は若く、いぶきに対戦を挑まれ「ナンパじゃなかったのか」とガッカリする場面も。



■ポケットファイター
背景に登場。雪国ステージで、リフトからミノムシのごとくぶら下がっている。

オンスロート【人物・♂】

本名：不明(もとチャールズ・フランシス・エグゼビア)



■マーヴルVS.カプコン
マーヴル・ユニバース史上最強とも言われるミュータント。プロフェッサーXがマグニートーの精神を崩壊させたさい体外に流出したマグニートーの意識と、長い戦いを経てなおミュータントと人間の平和的共存が実現しないことによるプロフェッサーXのいらだちとが融合。何の罪もないミュータント少年のリンチ殺害事件をきっかけに、オンスロートを生み出してしまった。原作では、その圧倒的な強さでマーヴル・ユニバースのヒーローたちさえも子どもあつかいし、アヴェンジャーズらが多大なる犠牲を払ったすえ、ようやく倒される。ゲーム中では最終ボスとして登場。サイクロップスやマグニートーなどの技を使いつつ、ふたつの形態で襲いかかってくる。なお、本作においては、MSH性能ハルク、ハイパーアーマーウォーマシン、ハイスピードベノムの3体を作り出したのも、オンスロートということになっている。

か行

KGB(カーゲーベー)1、2、3【人物・♂】



■『ストⅡ』シリーズ
大統領の部下で、スーツ姿にサングラスの連中。ザンギエフのエンディングでは、大統領やザンギエフのバックダンサーをつとめる。

カーン【人物・♂】

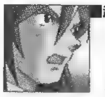
使用スタンド：アヌビス神



■ジョジョの奇妙な冒険 未来への遺産
隠しキャラクターのひとり。エドフの床屋の主人だったが、ポルナレフの持ちこんだアヌビスの刀にふれ、チャカにつづいて取りつかれることになった。

カイ【人物・♂】

年齢：23歳／身長：183cm／体重：73kg／好きな食べ物：くだもの(とくにリンゴ)／嫌いな食べ物：納豆(見るのもイヤ)／所属：地球防衛隊BIT



■超鋼戦紀 キカイオー
●バルシオン・カイ編……地球防衛隊BITに所属する青年。正義感と責任感が強く、統率力もある。ただし、自分がリーダーになることはあまり好まない。優男風の外見に似合わず、一度決めたことはゆずらない頑固さを持つ。じつは地球人ではなく、意志を持つ鎧バルシオンをあやつるガイナン星の戦士で、ゴルディバス軍の仲間。過去の記憶を失っていたが、巨大獣と交戦したことをきっかけに記憶を取りもどし、いままでどおり地球を守るために戦うか、それとも本来の役割を果たし、ゴルディバス軍の戦士として地球を破壊するかの決断を迫られる。
●ツインザムV編・ストーリーA……まだ子どもである空と大地がツインザムを操縦するのを止めようとするも、「宇宙人は帰れ！」と一蹴される。

ガイ(凱)【人物・♂】



■ストZERO
＜「ファイナルファイト」時プロフィール＞身長：179cm／体重：72kg／好きなもの：鮭茶漬け、冷や奴
NEW DATA 3サイズ：B108・W77・H82／血液型：O型
武神流忍法39代目継承者。もとは「ファイナルファイト」の操作キャラクターのひとりだった。同作品では、実戦経験を積むために渡米し、メトロシティへ。そこで修行中に知り合ったコーディーが恋人を助けに行くと聞き、「せっしゃも　すけだち　いたす」とマッドギア壊滅に尽力した。『ストZERO』では、まだチンピラ少年のころに師のゼクウに拾われて武神流を会得したという事実が判明。前述のメトロシティでの事件を通して自分の力不足を痛感し、より実戦に即した忍術へと武神流を発展させるためにストリートファイトの世界へ飛びこんだ。強者たちとの実戦のなかから闘いの極意をつかんでいき、最後には新・武神流を完成させる。忍者としての性なのか、まだ若そうなのに言動や思考が年寄りくさい。『ファイナルファイト』時代から因縁のあるソドムにライバル視されている。



■ストZERO2
硬派で古風な武神流忍者。武神流に新たな風を巻き起こすため、各地でストリートファイトを

行ない、修行に励む。エンディングでは、メトロシティでの事件よりも前、アメリカに渡るときに師のゼクウから投げかけられた「すべてを乗り越えよ」との言葉の意味をようやく理解。何年かぶりに姿を見せた師と死闘をはじめる。

■ストZERO2 ALPHA

新しく加わったスーパーコンボ「武神無双連刈」の最後で、以前は勝利ポーズのひとつだった「悪く思うな」のポーズをとるようになった。



■ストZERO3

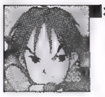
NEW DATA 出身地：アメリカ／特技：早駆け（100M：10秒02）、盆栽／好きなもの：鮭茶漬け、スニーカー／嫌いなもの：横文字

師匠ゼクウが残した「人の世を乱す者現れる時、武神の影あり」との言葉の真意を探るために出発。「人の世を乱す者」がベガだと知ると、武神流を背負う者として対決に挑む。エンディングではベガを打ち倒したのち、武神流の業の深さに悩みつつもそれを定めと享受。今後も鍛錬に励むことを誓う。かつてマッドギアを壊滅させたたさい共闘した友・コーディーが自堕落な生活を送るのを憂いてはいるが、あまり干渉はしない。



■ファイナルファイトリベンジ

マッドギアの大ボス・ベルガーが倒されたのち、戦国時代の様相を呈したメトロシティ。「戦国時代と言えば武神流」と考えたガイは、またもメトロシティになぐりこみをかける。本作の彼は、あやしい新技「スーパー忍」なんてものを編み出している。エンディングでは、最終ボスであるゾンビベルガーに寄生され（！）、自己鍛錬でこれを撃退しようと故郷へ帰還。



■ポケットファイター

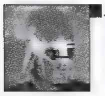
いぶきのエンディングに登場。師匠ゼクウから頼まれたおつかいの途中、一方的に勝負を申しこんできたいぶきを焼きイモでかわす技は「武神流の極意」とか。そのほか、バー・ステージの背景では、2階席で観戦するフリをしながら居眠りをしている。

ガイナン星【地名】

■超鋼戦紀 キカイオー

カイとケイの故郷。この星の戦士たちは、各家ごとに一子相伝の鎧を持っており、戦いのさいにはそれを装着して戦場へ向かう。パルシオンは、それらの鎧のなかでも「伝説の鎧」とされている。

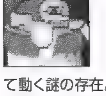
KHYBER（カイバー）【人物】



■ストリートファイター ザ・ムービー

ARKANEやF7と並ぶ、本作の隠しキャラクター。単なるBLADEの色ちがいではなく、性能も異なっている。なお、海外版で「KHYBER」とされているキャラクターは、日本版の「AKUMA」に相当する。

カイビト【地縛霊】



■ヴァンパイア ハンター

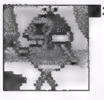
アナカリスがEX必殺技「ファラオスプリット」を使ったとき、アナカリスの下半身にとりついて動く謎の存在。地縛霊の一種。不気味な外見に似合わずなかなかお茶目なところがあるため、巷では「君」づけで呼ばれることも。

■ヴァンパイア セイヴァー

アナカリスの勝利ポーズやフレンドシップ（挑発）でも活躍するようになった。愛らしい（？）小カイビトや、女の子カイビト「ギャルビト」まで登場。

■マーヴルVS.カプコン2

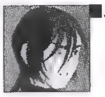
アナカリスの参戦にともない、「VS.」シリーズにデビュー。本作のアナカリスが「王家の裁き」を使用すると、相手はみなカイビトの姿になる。



■ポケットファイター

タバサのマイティコンボ「アンタッチャブル・フォース」やフラッシュコンボで、タバサロボットのスミに登場。また、タバサのエンディングに出てくる杖は、カイビトの顔をしている。これらはデザイナーの遊び心らしい。

カイリ【人物・♂】



■ストEX／ストEX plus

長髪をうしろでたばねた、謎多き隻眼の美青年。10数年前に記憶を奪われて以来、「汝、己を以て極めんとすべし」と頭のなかで呼びかける謎の声に駆り立てられ、ひとり修羅の道を歩む。本人の記憶にはないが、じつはほくとの兄にあたり、「血塗られた血筋」の者である。当初は本作の主人公になる予定だったが、主人公経験の多いリュウにその座を奪われた。



■ストEX2

ほくとと七瀬の兄。何者か（ほくと？）との闘いで崖から転落し記憶を失って、闇の暗殺者と化した。地獄の苦しみを体験したためか、前作にくらべて人相が非常に悪くなり、傷も増え、黒髪も総白髪へと変化。闘うことのみを生きがいとし、闘気を持つ者すべてを敵と見なす。その闘争本能は、幼少時に父から殺されかけたことで植えつけられたもの。ほくととは殺し合う運命にあり、ふたりの闘いを七瀬が止められるかどうかが、彼の明暗をわける。

■ストEX2 PLUS

記憶を崩壊させ鬼人の気をまとい、ひとり闇に生きる男。妹・ほくとの魂を求めている。登場回数を増すごとに凶悪度が増しているようだ。本作では、彼がほくとを殺すか、ほくとに殺されるかの結末しかなく、前作以上に救われない。

ガイル【人物・♂】



■ストII

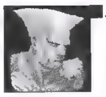
生年月日：1960年12月23日／身長：182cm／体重：86kg／3サイズ：B125・W83・H89／血液型：O型／出身地：アメリカ／好きなもの：アメリカンコーヒー／嫌いなもの：日本でリュウに食べさせられた納豆

アメリカ代表。エアフォース（空軍）出身の軍人で、階位は少佐。同じ部隊にいた戦友ナッシュの仇を討つため、愛する妻と娘を捨てて復讐の旅に出た。最後は友の仇ベガを追いつめるものの、家族に懇願されてふたたび家庭的な生活へもどる。エンディングの「長い夢を見ていたようだ」は名ゼリフ。



■ストIIダッシュ／ストIIターボ

はじめのうちは合法的にベガを追いつめようと試み、調査のすえにベガがナッシュを殺した証拠を見つけて法廷に持ちこんだが、法廷までもベガに丸めこまれていたために敗訴。「ステイツの正義には頼れない」とさとり、みずからベガに挑むことになった……というエピソードが明らかになった。



■スパII／スパIIX

顔グラフィックが描きかえられ、よりすごみのある顔つきに。「スパII」ではナッシュのドッグタッグを頭上に掲げる勝利ポーズが加わり、「スパIIX」のエンディングではナッシュの墓らしきものの前で復讐を誓う一枚絵が追加された。



■ストZERO3（DC・PS・SS版）

アーケード版には登場しなかったが、コンシューマ版では隠しキャラクターとして『ストZERO』シリーズに初参戦。軍の不正を正すためと称して暴走しがちな親友のナッシュを止めにいく。ナッシュと共演するのは、はじめてのこと。なお、本作ではまだ少佐ではなく、ナッシュと同じく中尉という肩書き。



■ストEX／ストEX plus

物語は「ストII」シリーズとほぼ同じ。友のナッシュ、もと部下のオルガー（ドクトリン・ダーク）の魂を救うため、ベガを倒してエンディングを迎えたのちも彼の闘いはつづく。

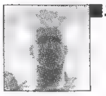


■ストEX2

物語のほか、エンディングまで『ストII』と同じ。そのため、本作にベガは登場しないにもかかわらず、エンディングではベガとの対決の様子が描写されるという、いささか奇妙な現象が起こっている。

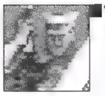
■ストEX2 PLUS

かつての戦友たちがシャドルーの新薬投与実験の犠牲となり、洗脳されてしまった。正気を失った彼らをみずからの手で立ち直らせ、シャドルーに復讐するため、闘いにおもむく。『ストII』時代から「クールな復讐鬼」として有名だが、今回の闘いを通じて自分の行為を振り返ったらしく、エンディングでは部下たちに「復讐はもっともむなしい行為だ」と説く。



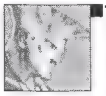
■エックス・メンVS.ストリートファイター

ナッシュのエンディングに登場。ナッシュがベガに拉致されたさいに落としたドッグタッグを発見し、彼の危機を察知する。画面上では「Nash's friend」（ナッシュの友人）としか表示されない。



■マーヴル・スーパーヒーローズVS.ストリートファイター

vsアポカリプス戦の背景に登場。アポカリプスに捕らわれ、能力を吸収されようとしている。



■マーヴルVS.カプコン2

操作キャラクターとしては「VS.」シリーズ初登場となる。また、親友ナッシュとともに闘うのは、アーケード版でははじめてのこと。



■ポケットファイター

背景に登場。バー・ステージでナッシュと同じテーブルにつき、くつろいでいる。

GUILE（ガイル大佐）【人物・♂】

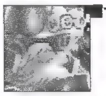


■ストリートファイター ザ・ムービー

本作の主人公。実写映画出身のキャラクターで、『ストII』シリーズのガイルをもとに作られた。国連シャドルー派遣軍司令官に任命され、バイソン将軍の捕虜となった国連救済派遣団員たちを解放するため、シャドルーに突入する。『ストII』シリーズでは少佐だから、本家ガイルよりずいぶんと出世しているようだ。最後はせっかく手に入りかけた国連での地位も名誉も捨て、現在行方不明となっている親友のBLANKAを捜しに行く。

ガウェイン・マードック【人物・♂】

生年月日：2035年8月21日（64歳）／身長：180cm／体重：84kg／3サイズ：不明／血液型：A型／宝物＆好きなもの：愛剣マグナブレイド、家族の写真／苦手なもの：宇宙カゼ／趣味・特技：VAの白兵戦



■サイバーボッツ

歴戦の老戦士。銀河に並ぶ者なき剛勇の持ち主で、右腕の義手は彼の武勲を示す。かつては連合軍VA隊隊長であり、ケン・サオトメとシェイドの上官だった。1年前、VAの模擬戦中に起きた実験機の暴走事故により、ケンをはじめとする部下全員が死亡。じつはそれは軍の実験の一環だったが、何も知らされなかった彼は責任を取って退役し、地球に移住した。ある日、軍の使いが彼を捕らえようとしたことから軍上層部の陰謀を知り、その計画を阻止するためレジスタンス軍に協力することになる。どういうわけかデビロット姫に熱愛されており、「ガウェインさま～」と追いかけてくる彼女にはとまどい気味。ちなみに、ゲートボールは100段の腕前だとか。

カエデ【人物・♀】

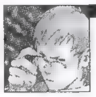


■スターグラディエイター2

金にがめつい賞金かせぎの少女。古来伝わる忍術の伝承者だが、忍術はごくわずかしか使えず、ほとんどの技が我流である。ハヤトたちとは異なり、金のためなら仕事を選ばないタイプで、地球連邦政府から高額の報奨金を約束され、プラズマパワーをあやつる戦士たちを倒しその力を封印するため戦場へ向かった。第四帝国の者のみならず、連邦の味方であるはずのスターグラディエイターたちまでもが彼女の狩りの対象。また、彼女自身も強力なプラズマパワーを持つため、依頼主である連邦からいつ狩られるかわからない立場にある。なお、「賞金をかせぐのは弟たちのため」との設定があるが、物語を見るかぎり自分のために使っているとしか思えない。温泉が大好き。

鑑　恭介（かがみ　きょうすけ）【人物・♂】

生年月日：4月4日／血液型：B型／身長：182cm／体重：66kg／3サイズ：B95・W75・H79／好きなもの：チェス、将棋、鏡／嫌いなもの：汗、努力／特技：書道、生け花／所属高校：太陽学園



■私立ジャスティス学園

太陽学園の風紀委員をつとめる、メガネの美少年。茶髪で、赤い裏地の白ランに黒シャツを堂々と着用 ―と一般的な「風紀委員」とはほど遠い格好をしているが、これは「風紀委員の自分が自由を守る」という意志を体現してのこと。バツとは正反対にクールな理論家で、めったに感情を表に出さない。どこからかバツの母親・雫（しずく）の情報を入手し、案内役としてバツと行動をともにすることになる。じつはジャスティス学園のスパイで、雹（ひょう）の双子の弟。兄の命令で雫を誘拐したが、バツたちの「信じ合う心」にふれるうちに心を改め、狂気に駆られた兄の目を覚まさせる決意を固めていく。

花京院典明（かきょういんのりあき）【人物・♂】

生年月日：不明／血液型：A型／身長：178cm／体重：65kg／国籍：日本／使用スタンド：ハイエロファントグリーン（法皇の緑）



■『ジョジョの奇妙な冒険』シリーズ

家族旅行でエジプトを訪れたとき、DIOにその能力を見いだされ、肉の芽を植えつけられて邪悪なカリスマのあやつり人形となった。ジョースター家への刺客第1号だったが、他人を巻きこんだ襲撃に激怒した承太郎に完膚なきまでにたたきのめされる。その後、みずからの命の危険を冒してまで肉の芽を除去した承太郎の男気に打たれ、またDIOに精神的に屈した汚辱を返上するべく、エジプトへの旅に同行。沈着冷静で分析力にすぐれ、いくつもの敵スタンドの特性をあばいたばかりか、謎に包まれたザ・ワールドの能力をも看破してのけた。幼少時からスタンド使いの孤独を感じつづけていたため、はじめて出会った真の仲間・承太郎たちに対して、決して軽々しく表には出さない信頼と友情を抱く。原作では志なかばにして死亡するという悲劇のキャラクターであり、ゲーム中でも悲しい結末を迎える。

神楽組（かぐらぐみ）【組織】

■サイバーボッツ

連合軍の武力支配を予見して神楽辰乃進が設立した組織。レジスタンス軍の前身（→**レジスタンス軍**）。

神楽辰乃進（かぐらたつのしん）【人物・♂】

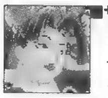
■サイバーボッツ

千代丸の父。地球諸国の支配をもくろむ連合軍に叛旗をひるがえし、一代にして地球最大規模の軍隊――レジスタンス軍を創り上げた。ガウェインの好敵手で、彼が連合軍の隊長だったころは何度も刃をまじえたことがある。ひとり息子の千代丸には、息子が幼いころから軍師としての教育を行なった。物語中ではすでに故人。

神楽千代丸（かぐらちよまる）【人物・♂】

生年月日：2082年12月15日（17歳）／身長：168cm／体重：60kg／3サイズ：？／血液型：AB型／宝物・好きなもの：父が築いた組織／苦

手なもの：同じ年くらいの子ども（ふつうにつき合えない）／趣味・特技：エネルギーを感知できる、人の心が読める、俳句


■サイバーボッツ
レジスタンス軍の若きリーダー。レジスタンス軍の創設者だった父・辰乃進のあとを継ぎ、連合軍に対抗するため積極的に活動している。一種の超能力者で、テレパシーやサイコキネシスを使うことが可能。また、エネルギー感知能力にかけてはレーダー装置以上の信頼性を誇る。年齢の割に大人びているが、ときには組織の長としての重責に耐えきれず、悩み苦しむことも。つねに参謀の鉄山とともに行動しており、PS・SS版では「千代丸＆鉄山」というユニットで搭乗者として選択することが可能となった。

影DIO【名称】
■『ジョジョの奇妙な冒険』シリーズ
隠しキャラクターとして登場する、まだ正体が明らかになっていないころのDIO。1作目ではゲーム中の名前がDIOと区別されていなかったため、この名で呼ばれることが多かったが、2作目では「邪悪の化身ディオ!!」という名でDIOと区別されるようになった。→邪悪の化身ディオ!!

風間(かざま)アキラ【人物・？】
生年月日：3月3日／血液型：AB型／身長：160cm／体重：？kg／3サイズ：B？・W？・H？／好きなもの：バイク、兄貴／嫌いなもの：しゃべること／特技：中国拳法（陳氏太極拳）／所属高校：外道高校


■私立ジャスティス学園
兄の行方を探るため外道高校に転入してきた、謎の覆面ライダー。外道高校総番長だった醍醐の弟と称してエッジと岩に接近し、醍醐の捜索に協力を呼びかけた。無口で冷静だが気は強く、格闘技の腕も一流で、醍醐をホウフツとさせるような闘いかたをする。つねにライダースーツとヘルメットを着用し、素顔は決して見せないが、ヘルメットをはずすと人格が一変。正体はかわいい女の子（→風間あきら）。

風間(かざま)あきら（素顔あきら）【人物・♀】
生年月日：3月3日／血液型：AB型／身長：160cm／体重：45kg／3サイズ：B81・W62・H83／好きなもの：バイク、兄貴、外道高校の仲間や一緒に闘った仲間／嫌いなもの：しゃべること／特技：中国拳法（陳氏太極拳）／所属高校：外道高校

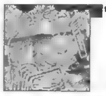

■私立ジャスティス学園
ヘルメットを取り、素顔にもどったアキラ。無口で恥ずかしがり屋のかわいい女の子。本来は優しい性格だが、ヘルメットをかぶると性格が荒々しくなる。兄の醍醐を大切に思っており、彼を助けるために女であることを隠して闘いに身を投じた。正体を明かしても、エッジと岩は「大切なダチ」と言ってくれたが、あきら本人はちょっと迷惑そう？

風間醍醐(かざまだいご)【人物・♂】

■私立ジャスティス学園
外道高校の総番長として君臨する、強くたくましい隻眼のアニキ。圧倒的な力とカリスマでワルたちを統率していたが、ある日何者かに連れ去られてしまい、アキラたちが捜索している。アーケード版ではほとんど出番がなかったものの、PS版では操作キャラクターに仲間入り。ジャスティス学園の陰謀に気づき、自分もターゲットのひとりとは知らずに単身調査を進めていく。もっとも、結局は雹に捕らえられる運命。

風守(かざもり)ラファール【精霊】

■ウォーザード
とある辺境の国に伝わる風の精霊。ある国が猛火に襲われたさい、神殿に身をささげて神に祈り、自身の命と引きかえに突風を呼んで国を救った姫がいた。以来、ラファールというその姫の名は、風守の代名詞となり、あがめられるようになったという。ラファールの像がある神殿で祝福された宝玉が、風のオーブとされる。

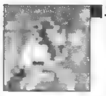
カシュクシュ【神】

■ウォーザード
クリプトの古代文明時代にあがめられていた守護神。ギギの勝利ポーズに登場する。

春日野(かすがの)さくら【人物・♀】

■ストZERO2
生年月日：3月15日／身長：157cm／体重：42kg／3サイズ：B80・W60・H84／血液型：A型
セーラー服にハチマキ姿で闘う女子高生。世田谷区に住むふつうの少女だったが、通学途中に見かけたリュウにあこがれ、「もう一度会って闘いたい」との思いから、リュウの見よう見まねで格闘技を修得していく。白いハチマキや赤いグローブを身につけているのもリュウのマネ。最後はリュウに再会。弟子入りは断られるが、闘うことの意味をつかんだのちにふたたびリュウに会うため、ストリートファイトをつづける。
■ストZERO2 ALPHA
カラーリングが追加され、ファンの夢だった（？）白ブルマーのさくらが実現。そのほか、コギャル風のさくらなども隠しカラーで登場する。


■ストZERO3
NEW DATA 出身地：東京都世田谷区二丁目／特技：英会話／好きなもの：体育（とくに陸上系）、白いごはん／嫌いなもの：数学、弟のゲームの相手／視力：ともに1.5※／靴のサイズ：24cm※　※……コミックス『さくら がんばる！』より
どんな相手に対しても一生懸命な、さわやか女子高生。いつか見たリュウを追ううち「ストリートファイトとは何か」という疑問が浮かび、リュウに質問してみたくて旅に出た。各地をまわったすえ、ベガの手でサイコパワーを注入され正気を失ったリュウと再会。ベガの魔の手からリュウをかばって正気を目覚めさせ、最後は再会・再戦を約束して別れる。なお、ダンとは師弟関係ではないが、ストリートファイトをはじめて間もないころから世話になっており、勝手に弟子あつかいされている様子。同級生のかりんからは一方的にライバル視され、ちょっと困り顔。


■ストEX plus α（PS版）
『ストEX』シリーズには、コンシューマ版で初登場。リュウに会いたい一心で、ダンの情報を頼りにタイへと向かう。

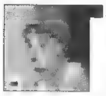

■エックス・メンVS.ストリートファイター
vsアポカリプス戦の背景に登場。アポカリプスに捕らわれ、能力を吸収されようとしている。また、ストームのエンディングにも姿を見せる。


■マーヴル・スーパーヒーローズVS.ストリートファイター
『VS.』シリーズへの初参戦。友人ケイの制止も聞かず、ミュータントたちをまじえた危険な闘いに身を投じる。エンディングは『ストII』のダルシムのものをパロディ化したような内容となっており、彼女の弟・つくしにそっくりな息子に、写真（アポカリプスに勝利し得意そうなさくらが映っている）のことを聞かれ、「あれは昔母さんがね……」と語る。なお、本作では、豪鬼と同じ性能を持つさくらも隠しキャラクターとして登場した（→日焼けしたさくら）。


■マーヴルVS.カプコン2
『マーヴル・スーパーヒーローズVS.ストリートファイター』では独立した存在だった「日焼けしたさくら」に、コマンド入力で変身できるようになった。

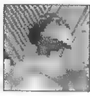

■ポケットファイター
夏休みを活かし、あこがれの人・リュウを捜す旅へ出る。最後はリュウとの闘いに勝利し、夏休み中ずっと浜辺でリュウとともに修行できて（遊べて？）ご機嫌。また、いぶき編では「おのぼりさん」のいぶきとひと勝負し、原宿のアイスクリーム屋まで案内する。ちなみに、本作のモリガンは、隠し勝利ポーズでさくらのコスプレをする。

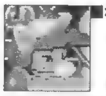

■私立ジャスティス学園
NEW DATA 血液型：O型／好きなもの：白いごはん、走ること／嫌いなもの：弟のテレビゲームの相手／特技：料理はわりと得意（ただし見てくれは最低）／所属高校：玉川南高校
『ストZERO』の世界からやってきた、元祖闘う女子高生。玉川南高校の生徒。ひなたと夏の友だちで、ふたりが悪と闘っていることを知り、強者と闘えるかもしれないと思って助っ人に駆けつけた。はじめは、これもリュウに会うための修行の一環だと考えていたが、事件を通じて「何かのために闘うことの大切さ」を知る。

春日野(かすがの)つくし【人物・♂】

■ストZERO2／ストZERO2 ALPHA
さくらの弟。身体を動かすのが好きな姉とは対照的に、家でテレビゲームをするのが好き。さくらステージである世田谷区二丁目の自宅に登場し、姉が勝つと喜び、姉以外のキャラクターが勝つと怒る。
■ストZERO3
ストリートファイトに夢中な姉・さくらのことを恥ずかしがっている、思春期まっさかりの男の子。ゲーム好きで、人気格闘RPG『龍拳剛記2』も発売日にゲットした。物語中には姿を見せない。

刀鍛冶(かたなかじ)【人物】
使用スタンド：アヌビス神
■『ジョジョの奇妙な冒険』シリーズ
約500年前にアヌビス神の妖刀を造り上げた刀工で、このスタンドの本来の持ち主。本体である彼が死んだのちも、アヌビスのスタンドだけが生き残り、刀に宿りつづけていた。

カッパ・ノスケ【人物】
国籍：カッパ星／年齢：123歳／身長：183cm／体重：84kg／武器：カッパデント


■スターグラディエイター
カッパ星出身のエリート軍人。通常は「カッパ」と呼ばれる。地球の日本に住み着いた仲間の口からビルシュタインの地球征服計画を知り、仲間を守るためスターグラディエイターへの助太刀を決意した。日本に伝わる妖怪のカッパそのものの外見をしており、伝承どおり、尻子玉を抜く攻撃まで持っている。やはりキュウリが好物なのか、通常なら顔グラフィックが入る場所にはキュウリのグラフィックが。

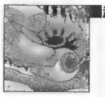

■ポケットファイター
本作のフェリシアは、フラッシュコンボ中に彼のコスプレを披露する。

『悲しみ』のパワー【力】
■サイバーボッツ
最終兵器の原動力となる「負」のエネルギー。アリエータら研究所に捕らわれた子どもたちが抱くこの感情が、最終兵器に破壊的な力をもたらした。

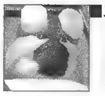
カバンネコ【ネコ】
■ウォーザード／ポケットファイター（PS版）
タバサの持つカバンに変身しているネコのこと。『ポケットファイター』のPS版専用モード「つくってふぁいたー」では、タバサの初期装備品として同名のアイテムが登場する。→シナ

加富根湯(かぶこんゆ)【施設】
■『ストII』シリーズ／ストZERO3
エドモンド本田が好んで通う銭湯。東駒形にある創業60年の老舗で、番台のオヤジとは、本田が入門する前からの知り合い。読みかたは「かぶこんゆ」で、『ストII』シリーズ以来、本田ステージとしておなじみの場所となっている。『ストZERO3』の本田がここをホームステージとしているのは、経営が傾きつつある同店を盛り立てるためらしい。

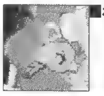
ガムダ【ロボット】
頭頂高：32.4m（肩を含むと34m）／総重量：256t／装甲素材：魔導石／所属：ゴルディバス軍団（ディクセン・ナカト編のみSHTO軍）／制作：不明／組成：王家の森、神殿、従者の魂、腕、嘆きの辺


■超鋼戦紀 キカイオー
●キカイオー編、ワイズダック編・ストーリーA、パルシオン編、ツインザムV編、轟雷編（DC版）……ゴルディバス軍団3大将軍のひとり・アレクシムが操縦する巨大なロボット、というか遺跡。遠い昔、すぐれた文明を持ちながらも滅んだ王国の遺跡が、国王や国民の無念な思いを受け、ロボットのような形を取って動き出したもの。CPU専用機体で防御力は高いが、ガードができないなどの弱点が目立つ。
●ディクセン・ナカト編・ストーリーB……SHTO軍所属機体。アレクシムではなく、イエールが操縦する。
●ディクセン・ハルマ編……自動機械群の一体。自動機械群の親玉をたたこうとするハルマを阻止せんとして取り囲むが、ライードあやつる緑色のディクセンに倒される。

ガモフ・ゴーグリー【人物・♂】
国籍：デローザ星／年齢：29歳／身長：190cm／体重：140kg／武器：プラズマアックス


■スターグラディエイター
スターグラディエイターに所属する、心優しき賞金かせぎ。長く茶色い毛に覆われ、愛嬌のあるクマのような外見をしている。大きくたくましい身体に反して性格は優しく、少々引っこみ思案なところも。緑豊かな星に育ち、幼いころから木こりをして母や弟たちを養ってきたが、母星が麻薬で荒廃してしまい、やむなく賞金かせぎとなった。金のためなら殺しもいとわぬようなほかの賞金かせぎの連中とは肌が合わず、悩んでいたころにハヤトと出会って意気投合。行動をともにするようになり、スターグラディエイターへも一緒に加入した。「気は優しくて力持ち」の典型的なタイプで、力まかせに斧を振り下ろす攻撃や投げ技を得意とする。


■スターグラディエイター2
ビルシュタインを倒してから故郷にもどり、麻薬撲滅運動を展開するガモフだったが、運動が思うように進まないためすっかり意気消沈。「ビルシュタイン復活」の報にも興味を示さず、ただ自身の生活を維持するだけという無気力状態におちいってしまう。しかしそんな彼にも、ビルシュタインの復讐の手は容赦なく伸びていた。有無を言わさず闘いに巻きこまれた彼は、仲間の励ましを受け、しだいに勇気を取りもどしていく。「ガモガモ」といった言葉を話す。


■ポケットファイター
本作のフェリシアは、フラッシュコンボや投げなどで彼のコスプレをする。

かりん
→神月(かんづき)かりん

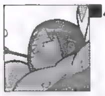
火輪靴(かりんぐつ)【衣装】
■ウォーザード
タオが掃いている靴。魔封武具のひとつで、炎龍ゴランダのウロコが仕込まれており、火炎

輪と呼ばれる足甲の部分から炎を吹き出して相手にダメージを与えることができる。

ガルーダ【人物・♂】
年齢：28歳／身長：201cm／体重：110kg／職業：賞金かせぎ



■パワーストーン
気高きネイティブ・アメリカン。ごつく無表情な外見に似合わず、心は優しい。ある日、謎多き片腕の男（クラーケン）が故郷の村を訪れて奇病を流行らせ、族長の娘も病に倒れてしまった。どんな願いもかなえると言われる「パワーストーン」を手に入れて娘の病を治すため、また片腕の男への復讐のため、ガルーダは旅に出る。パワーファイターで、動作はにぶいが攻撃力は高い。



■パワーストーン2
村を奇病から救ったガルーダは、族長の娘と結ばれ、新婚旅行へ出発した。だが、空の旅の途中、彼らが乗っていた豪華飛行船が浮遊城と接触事故を起こしてしまう。無意識のうちに城のなかへ運ばれたガルーダは、離ればなれになった妻を助けるため、城内を探索する。

ガルダ【人物】



■ストEX
甲冑をまとった謎の存在で、豪鬼をも凌駕する実力の持ち主。殺意の波動にとりつかれた者たちが集う「この世に存在しない空間」に登場する。全身から刃を自在に出すという反則的な攻撃を行なってくる強敵。鎧は赤サビで覆われており、赤茶けて見える。

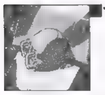
■ストEX plus
格闘家を志すも殺意の波動に取りこまれてしまった者たちの魂を背負って生きる鬼人。プレイヤーも使用可能になった。



■ストEX2
怒り、憎悪、嫉妬など、人が持つ負の思念が生み出した邪念の塊であり、言わば負の存在そのもの。対戦者によってその姿を変え、強さを求める者にとってはより強く、復讐を求める相手にとってはより憎悪に満ちた存在となる。

■ストEX2 PLUS
負の気をあやつり、闇のなかを永遠にさまよいつづける鬼人。「たとえ肉親の魂であっても取りこもうとする」という設定があるが、その肉親とはいったい誰を指すのかは物語中では明らかにされない。登場人物の誰かであることはたしからしいが……。

ガルディン【VA】
コードナンバー：GP-N1／アーム：パワーナックル／レッグ：コマンドウォーカー／ウェポン：バーナー／頭頂高：13.6m／総重量：41.6t／センサー有効半径：5700m

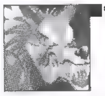


■サイバーボッツ
現行のVAのなかでもとくに古い設計思想にもとづいて製造された機種。無骨で頑丈な重戦車タイプ。構造が単純で壊れにくいという利点はあるものの、「生きた化石」とまで言われるほど古く、そろそろ一線から退くと見られている。とはいえ、この機体にロマンを抱く古兵は少なくない。

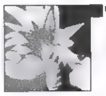
ガルディン・シリーズ【VA】
■サイバーボッツ
ガルディンを基本形とする、VAのバリエーション。このシリーズの機種はみな、名前の最初に「G.」がつく。　→G.ヴァイス、G.サイクロン

ガルナン【人物】
■ヴァンパイア ハンター／セイヴァー／ハンター2／セイヴァー2
魔界3大貴族のひとつヴォシュタル家のかつての当主で、通称「霊王」。2万年以上ものあいだ、同家の当主を務めた。魔界一の情報通として、「魔界の番人」とも言える役割を果たし、3家の均衡を守ってきたが、高齢のため100年ほど前に死亡。その死をきっかけに、魔界は戦乱の時代へと突入した。

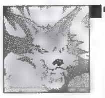
ガロン【人物・♂】
種族：ワーウルフ／出身地：イギリス／生年：1940年／身長：186cm／体重：70kg



■ヴァンパイア
人の血と獣の血のはざまで苦しむ人狼。ふつうの人間として生活していたが、ある満月の夜、内なる獣の血に目覚めて狼に変身。「格闘家になる」という幼いころからの夢は絶たれたかに見えるも、「己の限界に挑戦することで人間にもどれる」との天声を信じて日々鍛錬に励んでいる。人狼の血は遺伝によるものらしいが、ガロンの母は彼を産んですぐに亡くなっているため、彼自身は肉親の素性を知らない。エンディングでは晴れて人間の姿を取りもどし、朝日を浴びてさわやかに笑う。

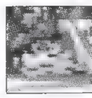


■ヴァンパイア ハンター
ヌンチャク使いという設定が加わり、必殺技などでヌンチャクさばきを披露。さらに、以下の部分のエピソードが追加された。──呪われた血と決別し人間の姿にもどった彼を、子供たちだけは温かく迎えてくれた。子供に囲まれたガロンは、今後はいままでの罪をつぐなうために力をつくすことを誓う。



■ヴァンパイア セイヴァー
ガロンの呪いは解けてはおらず、獣の血と心はいまだ彼のなかにあった。ある日、またも人間としての理性を失い獣と化したガロンは、自分を呼ぶ声のもと──魔次元へと向かう。オオカミと赤ずきんのあいだにはおとぎ話同様深い溝があるようで、赤ずきん風少女・バレッタとの対戦では並々ならぬ闘志を燃やす。また、本作で追加された設定により、魔界7貴族の一派・クロイツ家の血を引いている可能性が浮上した。エンディングでは自分のなかの野生・ダークガロンを認め、人間たちと決別する。

■ヴァンパイア ハンター2
設定は「ハンター」と同じだが、キャラクター別のエンディングは用意されていない。



■ポケットファイター
背景の随所で活躍。モリガンステージでは崖の上でさかんに吠えているシルエットが映し出され、クリスマスステージではバレッタに銃を突きつけられ脅されている。中華街ステージでは、ほかのキャラクターのようにラーメンをすするのではなく、巨大な肉に食らいつく。また、本作のフェリシアはフラッシュコンボ中に彼のコスプレをする。

岩　　→石動 岩

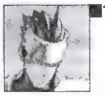
神崎隼人【人物・♂】
国籍：日本／年齢：21歳／身長：176cm／体重：70kg／武器：プラズマブレード



■スターグラディエイター
宇宙をまたにかけた賞金かせぎの青年で、スターグラディエイターの一員。孤児として生まれ、養護施設の園長に引き取られて育った。園長が人にだまされ巨額の借金を抱えたため、自分がかわりに金を返そうとして賞金かせぎになる。しかし持ち前の正義感がジャマして仕事を選び、思うように金がたまらず困っていたとき、スターグラディエイター募集の広告を発見。その高額な賞金につられて入隊した。言動は荒っぽいが、素直になれないだけで根は優しい。仲間のジューンのことが気になるようだ。なお、2P側のハヤトは凶悪なデザインとなっており、ほとんど別人である。



■スターグラディエイター2
自分たちが倒したはずであったビルシュタインは生きていた。今度こそ父の仇を取ろうと単身飛び出したジューンを追い、彼もまたビルシュタイン城へと急ぐ。ジューンとの仲は著しく進展し、エルの登場により、将来ふたりが結ばれるということも遠まわしに示されている。前作の凶悪な2Pハヤトは、「悪の人格のハヤト」という完全に別のキャラクターに生まれ変わった（→ブラック・ハヤト）。



■マーヴルVS.カプコン2
『VS.』シリーズには2Dキャラクターにアレンジされての初参加となるが、3Dから2Dに舞台を移してもあまり違和感がない。愛用のプラズマソードを片手に世界中のヒーローたちと互角以上に渡り合う。

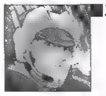
神月かりん【人物・♀】
身長：162cm／体重：48kg／3サイズ：B83・W57・H85／血液型：B型／出身地：日本／特技：神月流奥義の数々／好きなもの：完全勝利／嫌いなもの：庶民の考え



■ストZERO3
世界に名だたる神月財閥のご令嬢。頭脳明晰、容姿端麗、そしてタカビーと3拍子そろったお嬢さまで、ゴージャスな縦ロールの金髪と、大きなリボンがトレードマーク。家訓にならい、いかなる闘いにおいても勝利をおさめるため格闘技全般に精通しており、全部合わせて煩悩と同じ数、すなわち100段と8級を取得。それらを統合して編み出した「神月流格闘術」を使いこなす。同級生のさくらをライバル視し、過去に一度手を合わせたが敗北。再戦を期して世界へと旅立った。さくらを意識して制服姿で闘うが、彼女のものは赤い色をしたオーダーメイド。エンディングでは、自家所有のキラー衛星「まんじゅしゃげ」でシャドルーを粉砕する。

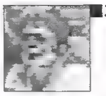
神月家【組織】
■ストZERO3
世界に名だたる一大財閥「神月財閥」を築き上げた名家。かりんはここの一人娘。「万事においてつねに勝利者であるべし」を家訓に掲げており、神月家を名乗る者に敗北は決して許されない。マスターズ家をしのぐ大金持ちで、キラー衛星までも所持。かりん編ではシャドルーから脅迫を受けていたが、これを無視し、逆に壊滅させてしまう。

ガンテツ【人物・♂】



■スターグラディエイター2
地球連邦軍の傭兵部隊のひとつ、第8軌道降下部隊の隊長。「ビルシュタインの亡霊が出る」というウワサの真偽を確かめるため隊をひきいて調査へおもむき、赤い鎧の男がひきいる部隊と交戦した結果、部下のすべてを失ってしまう。ただひとり生き延びた彼は、皆殺しにされた部下の無念を晴らすため、赤い鎧の男・ゲレルトへの復讐を誓ってスターグラディエイターに入る……と参戦理由はシリアスなのだが、闘っている彼からは悲壮感がまったく感じられない。結局ビルシュタインを倒すだけで満足し、肝心のゲレルトとの勝負は飲み屋で偶然出会ったついでにつけてしまう。戦闘タイプはガモフとほぼ同じで、外見もガモフ同様ごつい大男。

監督【人物・♂】

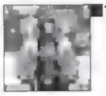


■スパII／スパIIX
フェイロンのエンディングに登場する映画監督。フェイロンの闘いぶりにホレこみ次回作への主演を依頼するが、演技に対する興味を失った彼に逃げられてしまう。

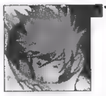
ガンビット【人物・♂】
本名：レミー・ルボー／身長：約185cm／体重：約79kg



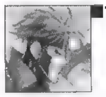
■エックス・メンVS.ストリートファイター
ニューオリンズを拠点とするシーフギルド出身のミュータント。物質にエネルギーをチャージし、爆発させる特殊能力を持つ。おもに、エネルギーを充填させたトランプと、棒術を駆使して闘う。エックス・メンには、昔ストームと活動をともにしていたことから力を貸すようになった。ノリも口調も軽く、性格そのものまで軽いと評判だが、かつて犯した大罪を現在でも悔いているナイーブな一面も。エンディングでは、自分はフツーの女の子じゃない、と気を落とすローグをなぐさめ、あまつさえ抱きしめたりする。ちなみに原作では、ローグとキスをしたのち、一時的に廃人状態におちいってしまう。愛称はケイジャン（アメリカ南部出身のフランス系移民を指す言葉）で、必殺技にも名前の頭に「ケイジャン～」がつくものが多い。



■マーヴル・スーパーヒーローズVS.ストリートファイター
庭園ステージの背景に、ローグと並んで登場する。



■マーヴルVS.カプコン
操作キャラクターへの復帰を果たす。エンディングでは、モリガンを前に女好きの本領を発揮。得意のスウィート・トークで口説きにかかるも、嫉妬したローグにさらわれてしまう。



■マーヴルVS.カプコン2
アーケード版では最初から使用できるキャラクター、DC版では隠しキャラクターとして参戦。

γ　　→サイクロイド-γ

ガンロック【人物・♂】
年齢：38歳／身長：195cm／体重：200kg／職業：炭鉱夫



■パワーストーン
鉱山で働く、豪快で気のいいオヤジ。仕事仲間から伝説のお宝「パワーストーン」の話を聞きつけ、その石を探してあちこちの鉱山を渡り歩いている。ギャンブル好きだがそれ以上に酒が好きで、酒を思う存分飲むのが彼の望み。何事にも動じない懐の深さと、何事も笑って許せるおおらかさを併せ持つ。動きがにぶい反面、パワーは人一倍あり、物を投げるのが得意。ちなみにモデルは、カプコン社内にいる実在の人物なのだとか。

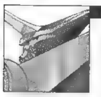


■パワーストーン2
仲間たちとの酒盛りにも飽き、宝探しの血がさわぎだしたころ、まだ誰も見たことのない究極の宝があるという浮遊城のウワサを聞きつけた。新たな宝探しに燃える彼は、チョモランマ山に大砲を設置して自分を打ち出し、浮遊城へと飛びこんでいく。

キース＝ウルフマン【人物・♂】
■スパII／スパIIX
通常「ウルフマン大佐」と呼ばれる、デルタレッドの教育隊長。キャミィの命の恩人で、自分の名も忘れていた彼女を拾い上げ、キャミィと名づけた。人為的な改造をほどこされ記憶をなくしたキャミィを不憫に思い、彼女が人間兵器として軍に利用されぬよう、かばいつづけている。

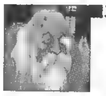
鬼炎【刀剣】
■「ヴァンパイア」シリーズ
般若と一対になり、血を浴びるために宿主をあやつる呪われた刀。もとは「鬼切」という名だったが、魔界の瘴気に当てられ妖刀と化すとともに名も改められた。ビシャモンの武器。

キカイオー【ロボット】
頭頂高：19.5m／総重量：48.7t／装甲素材：オリハルコン合金／所属：巽テクノドーム／制作：轟 源三博士、轟 守博士／装備：ロケットブロー×2、キカイオーボンバー、ヒートブレイザー、キカイオーハリケーン、覇王剣×1


■超鋼戦紀 キカイオー
●キカイオー編……轟 ジュンペイが操縦する、「最強無敵」のスーパーロボット。ジュンペイの父・轟 守博士と、祖父・轟 源三博士が、地下工場で秘密裏に完成させた。パワー、耐久力、機動性、とすべてを兼ね備えている。装甲素材である超物質オリハルコン合金は、轟博士親子が開発した超次元機関が生み出すミラクル素材で、どんな攻撃を受けてもびくともしない(理論的にはそのはず)。ゴルディバスは、オリハルコン合金と超次元機関を手に入れるため、キカイオーを狙っている。1970年代のヒーローロボットを思い起こさせるデザインが特徴的。
●ラファーガ編・ストーリーA、ボロン編、ディアナ17編……「最強」であるはずなのに敗北し、パイロットのジュンペイも思わず号泣。
●ワイズダック編・ストーリーB……未来世界に飛ばされたゴンザレス隊一行が最後に闘う相手。猿兵が操縦している。
●轟雷編(DC版)……基本的な設定はキカイオー編と変わらないが、このシナリオでは地球連合軍に所属しているようだ。

ギギ【ロボット】

■ウォーザード
石造の番人ロボット。3000年ほど前までクリプトで繁栄していた古代文明の産物で、古代の墓所にいるとの言い伝えがある。神々の城と地上とを結ぶ門を守り、侵入者をことごとく排除する……と設定だけ聞くと恐ろしいロボットだが、実物はどこかコミカルで憎めない。男顔と女顔、ふたつのモードがある。

議長【役職／人物・♂】

■ストⅢ 2nd
秘密組織における会議をとりまとめる議長。秘密組織のなかでも、天帝の存在を知るのは歴代の総統と議長のみとされている。現議長は白ひげをたくわえた高齢の老人で、ユリアンのエンディングに登場。会場の意見をとりまとめてユリアンを新総統と認定し、彼に天帝の存在を明かした。

キマラ・ザ・バウンサー【人物・♂】
出身：アメリカ・イリノイ州シカゴ／身長：200cm／体重：200kg／年齢：31歳


■スーパーマッスルボマー
闇プロレス協会BWAのレスラー。通り名は「荒ぶる巨鯨」。アルコールが大好きという理由から酒場の用心棒(＝バウンサー)をしていたが、客に暴力をふるってクビに。その後レスラーの用心棒になったものの、当のレスラーをKOしてみずからBWAにデビューした。力こそ至上のものと信じ、自身より強いと認めたアストロに絶対服従を誓っている。とんがったモヒカンに豊かなあごヒゲを生やした太っちょで、弱い者いじめが大好き。「～ですねぇ」がログセ。

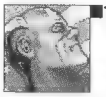
木村さん【人物・♂】

■私立ジャスティス学園
ロベルトのエンディングに登場する、Jリーグのスカウト。ロベルトのキック力と瞬発力を買い、フォワードとしてスカウトする。

キャットウーマン【種族】
■『ヴァンパイア』シリーズ／マーヴルVS.カプコン2／ポケットファイター
フェリシアに代表される、ネコと人間のあいのこのような外見をした亜人類。生まれてから数年は人間と区別がつかないが、しだいに耳やシッポなどの特徴が現れる。男性は存在せず、人間の男性と結婚しても人間しか生まれない。最近、アメリカで「基本的人権」が認められたが、差別の目は消えていないようだ。人間よりも実際年齢の取りかたが遅い。

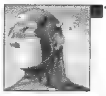
キャップ【名称】
■マーヴル・スーパーヒーローズ
キャプテン・アメリカの愛称。
→キャプテン・アメリカ

キャプテン・アメリカ【人物・♂】
本名：スティーブ・ロジャース


■マーヴル・スーパーヒーローズ
アメリカを代表するスーパーヒーロー。星条旗をモチーフにした青いコスチュームに身を包み、腕にはビブラニウムとアダマンチウムの合金による強靭な盾を備えている。もともとは徴兵基準に満たないひ弱な男だったが、第二次大戦時の超人兵士計画に志願し、超人となった。戦時中は縦横無尽の活躍をするも、ナチのワナにより南極海に放り出され、氷に閉じこめられてしまう。幸い冷凍睡眠状態だったため、のちにアヴェンジャーズに救出されて復活し、現代で活躍することとなった。ゲームのエンディングでは、アヴェンジャーズの同志マイティ・ソーを救出。インフィニティ・ジェムを捨て、ふたたび正義のために走り出す。


■マーヴル・スーパーヒーローズVS.ストリートファイター
技がいくつか追加されての再登場。エンディングでは、ともに闘ったリュウをヒーローにならないかと誘うが、まだ未熟だからと断られてしまう。もしリュウが承諾していたら、リュウのアヴェンジャーズ入りが実現したかもしれない。


■マーヴルVS.カプコン
本作でついに主人公格となった。エンディングではカプコン・サイドのヒーローたちを前に、彼らとマーヴル・ユニバースとのつながりが生まれた原因を解明する。また、ハルクのエンディングでは、不定形の精神エネルギー生命体に進化しつつあるオンスロートに盾ごと突進、みずからを犠牲にオンスロートを消滅させる。あとに残された盾が印象的。

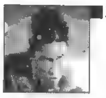

■マーヴルVS.カプコン2
アーケード・DC版ともに最初から使用可能なキャラクターとして参戦。

キャプテンコマンドー【人物・♂】

■ストZERO2／ストZERO2 ALPHA
'91年発売の格闘アクションゲーム『キャプテンコマンドー』の主人公で、カプコンワールドの平和を守る正義の味方。武神流の末裔である翔、墓守りミイラ男のジェネティー、自作のパワードスーツをあやつる天才赤ん坊・フーバーらとチームを組み、組織犯罪の大ボス・ジェノサイドと対決した。本作では、ケンステージであるイライザ誕生パーティー会場の来賓として登場。イライザの相手をつとめている。


■マーヴルVS.カプコン
カプコン・サイドの操作キャラクターとして参戦。必殺技のコマンドーストライクと2種類のハイパーコンボでは、仲間たちが加勢してくれる。スーツ姿からパーツを装着し、変身する登場シーンがカッコいい。なお、エンディングも「キャプテンコマンドー」のものを踏襲した形になっている。


■マーヴルVS.カプコン2
前作に引きつづき、カプコン・サイドから参戦。

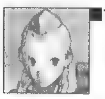
CAPTAIN SAWADA (キャプテン・サワダ)【人物・♂】

■ストリートファイター ザ・ムービー
『ストⅡ』シリーズにモデルがいない、映画版のオリジナルキャラクター。ガイル大佐の片腕で、国連コマンド部隊のリーダーをつとめる。あらゆる種類のマーシャルアーツに通じている格闘技の達人。RYUやHONDAをさしおいて唯一の日本人という設定になっている。なお、「CAPTAIN SAWADA」とは日本語版のみの名前で(海外版ではCAPTAIN ARKANE)、役者の名から取ったものとか。ちなみに、『リアルバトル オン フィルム』(PS・SS版)でのはじけぶりはスゴい。

キャミィ【人物・♀】

■スパⅡ／スパⅡX
生年月日：1974年1月6日／身長：164cm／体重：46kg／3サイズ：B86・W57・H88／血液型：B型／出身地：イギリス／好きなもの：ネコ／嫌いなもの：不機嫌なとき目につくものすべて
イギリス代表。英国情報部の特殊工作部隊デルタレッドに所属する少女。3年前、記憶をなくして倒れていたところを軍に保護され、現在の上司であるウルフマン大佐の庇護下に置かれた。生体兵器として人為的な改造がほどこされており、英国軍内部からも貴重なサンプルという目で見られている。本作では、組織から「シャドルーのボスを討て」との指令を受け、ベガを追うことに。最後は、自分が3年前にデルタレッドへ送りこまれたシャドルーのスパイだと知りショックを受けるが、組織の同僚たちに励まされて元気を取りもどす。登場早々、春麗と人気を二分。その外見や謎の多いストーリーから、ガイルの隠し子、ベガの娘、バルログの妹など、さまざまな憶測が巷で飛びかった。


■ストZERO3
NEW DATA 出身地：?／好きなもの：戦闘データ収集／嫌いなもの：同情の目／趣味：?／特技：?
シャドルーに所属するベガ親衛隊のひとり。強化兵士暗号名は「キラービー」。年齢的には『スパⅡX』の3～4年前に相当するようだ(15～16歳)。シャドルーに洗脳・強化をほどこされ、ベガの勅令を受け戦闘データの収集に当たっている。じつは他の戦闘員たちとちがってベガと同じDNAを持っており、彼の代替ボディとして作られた。戦闘を通して自我に目覚めはじめたため、うとましく思ったベガはバルログや強化兵士たちに彼女の抹殺指令をくだしているが、本人はそのことを知らない。キャミィ編やバルログ編は、ベガが倒れてもいつかキャミィが第2のベガとして覚醒することを予感させて終わる。


■エックス・メンVS.ストリートファイター
『スパⅡ』の3年前、まだシャドルーに洗脳されているという設定で登場。ベガのジャマをする者をことごとく排除する殺人兵器として働き、彼の宇宙征服の障害となるアポカリプスの抹殺を試みる。水色の特殊レオタードにおそろいの水色の帽子、ちびネクタイといった衣装はシャドルーに支給されたもので、『ストZERO3』と同じだが登場したのは本作が最初。シャドルーでのコードネームが「キラービー」というのも、本作で明らかになった。ちなみに、登場シーンで羽織っている赤いロングコートは、アニメ映画で着ていたものと同じ。最後はアポカリプスとの闘いのショックでシャドルーのマインドコントロールが解けると同時に記憶を失い、それが「スパⅡ」でのデルタレッド時代へとつながっていく。

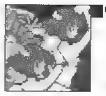

■マーヴルVS.カプコン2
『VS.』シリーズには久々の登場。設定は「エックス・メンVS.ストリートファイター」と同じで、相変わらずベガに洗脳されたまま。


■ストリートファイターコレクション(PS・SS版)
本作に収録されている『ストZERO2ダッシュ』の隠しキャラクターとして、対戦モードと練習モードでのみ使用可能。『エックス・メンVS.ストリートファイター』同様、洗脳時代のキャミィが登場するが、技の一部は異なっている。


■ポケットファイター
背景に登場する。バー・ステージでは席に腰かけ、楽しそうにはずみながらバトルを観戦。クリスマスステージではショーウィンドーに張りつき、ベガパパにおねだりしている。

CAMMY(キャミィ)【人物・♀】

■ストリートファイター ザ・ムービー
『ストⅡ』シリーズのキャミィをもとに作られた、実写映画出身のキャラクター。ガイル大佐のもとで働く国連軍の中尉で、電子・情報部門の担当だが格闘技にも通じており、その殺人的な蹴りを前にした者は心底震え上がるという。最後はバイソン将軍を倒した功績が認められて将軍に昇進、国連軍初の女性リーダーになるのも間近……と輝かしい未来が開ける。

ギャルビト【地縛霊】

■ヴァンパイア セイヴァー
セクシーな女の子の姿をしたカイビト。アナカリスのEX必殺技「ファラオデコレーション」に登場、4人で敵を取り囲み女性に変える。

キャンサー【武器】
■ストEX2 PLUS
エリアが腕に装着している武器。エリア家の発明品で、商品でもある。エリアのエンディングでは、彼女の活躍により買い注文が殺到。

Q【人物】

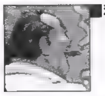
■ストⅢ 3rd
ミョーな鉄仮面をかぶった正体不明の人物。長身にトレンチコートを羽織っており、CIAからは「トレンチコートの男」と呼ばれている。CIAがその行動を調査中で、はっきりしたことが言えない状態であるため、技名にはすべて「(仮)」がつく。イロモノ的なキャラクターだが非常にインパクトがあり、新キャラクターのなかでは、美青年・レミーを超える人気者。

キュービィ【人物・♀】
識別名：魔蟲ソウルビー族／固有体名：(便宜上)キュービィ／生息地：魔界(ドーマ家領地内)／全長：1250mm(頭部から腹部末端まで)／個体重：38200g／各部径：腹部860mm・疑似腹部575mm・疑似臀部875mm・腹部(密のう部)1100mm(通常時)


■ヴァンパイア セイヴァー
魂を糧として生きる魔蟲族の一派、ソウルビー族の長。「キュービィ」とは集団のリーダー(Queen Bee、すなわち女王バチ)を指す言葉であり、彼女の個体名ではない。ドーマ家領内に一族ともども生息していたが、領主のジェダがいぬ間に住処が荒れ、種は滅亡の危機に瀕した。ジェダが復活し魔次元に魂が集まりはじめたことを察知すると、仲間と自分の飢えを満たすために魔次元へ向かう。人間の女性のような美しい外見は男をひきつけるために造られたものであり、本当の目は複眼で、足も6本ある。種の特徴として知能が低いため、メッセージはカタコトなうえ技名も無機的。すばやく動いてチクリと刺す、ハチ特有の動きで敵と渡り合う。
■ヴァンパイア セイヴァー2
設定は「セイヴァー」と同じだが、キャラクター別のエンディングは用意されていない。

響子 →水無月響子

教授①【人物・♂】



■私立ジャスティス学園

響子が以前勤めていた医科大学の教授。響子のエンディングで、ある医薬品メーカーとの癒着を響子に暴露されてしまい、腹いせに彼女を医学界から追放する。

教授② →プロフェッサーX

恭介 →鑑 恭介

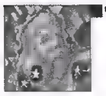
恐怖をのり越えた花京院【人物・♂】



■ジョジョの奇妙な冒険 未来への遺産

エジプト上陸直後にンドゥールに襲われて眼球を負傷し、一時的にアスワンの病院に収容されていた花京院が、カイロでのDIOとの決戦を前に戦線復帰した姿。目の上下に残る傷跡をサングラスで隠している。

巨神ギアメテウス【精霊】



■ウォーザード

グリーディアに伝わる精霊。かつて神軍と悪魔軍が争ったさい、形勢が不利だった神軍が造り出した巨人で、星の雨を天空から降らせて神軍に勝利をもたらした。彼が流した汗がメテオのオーブに変化したとされている。

キラー衛星「まんじゅしゃげ」【兵器】

■ストZERO3

神月財閥が所有するキラー衛星。シャドルー基地を一撃で粉みじんにするほどの攻撃力を持つ。

キラービー①【名称】

■ストZERO3／エックス・メンVS.ストリートファイター／マーヴルVS.カプコン2

シャドルー強化兵士としてのキャミィのコードネーム。「エックス・メンVS.ストリートファイター」で判明する。もともとはコミック「CAMMY外伝」のために設定されたものらしい。

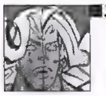
キラービー② →F.キラービー

忌流【流派】

■ストZERO2／ストZERO2 ALPHA／ストZERO3

元が使いわける2流派のひとつ。褒流（そうりゅう）にくらべてトリッキーな技が多い。

ギル【人物・♂】



■ストⅢ

本作の最終ボス。紀元前より世界を陰から支配しているという謎の秘密結社の現総統。西暦2200年の地球上に理想世界を作り上げるべく活動している。24年に一度の調査選抜で、並み居る候補者のなかから選ばれたエリート……なのだが、中心から赤青まっぷたつにわかれた肉体をパンツ一丁で堂々とさらし、長い金髪をなびかせたその姿は、とてもエリートには見えない。身体が2色にわかれているのは、理想を求めて裁定をくだすさいに感じる矛盾を昇華するためと言われており、青い半身からは氷属性、赤い半身からは炎属性の気を発している。

■ストⅢ 2nd

物語は前作と同じだが、最終ボスとはかぎらなくなった。総統の座を狙うユリアンとは実の兄弟で、食いこみパンツもおそろい。秘密結社の総統であると同時に、総統のさらに上をいく「天帝」の地位にもついているという事実が、ユリアンのエンディングで判明する。ヒューゴーのパートナー候補のひとりに数えられており、リングネームは「再生と破壊の帝王・ギル」、チーム名は「ラグナロク・ウィナーズ」。すべてを超越した存在と言いながらも、ヒューゴーとタッグマッチに挑む姿は意外と楽しそう。



■ストⅢ 3rd

総統の座は弟ユリアンに譲渡したものの、天帝という立場で組織の最高位に君臨。生と死、愛と憎悪など相反するふたつの力が共存する「理想の社会」を創り出し、現人神として君臨するため、着々と計画を進めていく。エンディングからは、彼の身体が2色にわかれているのは「2種の力の共存」を体現してのことだと明確に読みとれる。

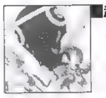
キング【人物・♂】

■パワーストーン（DC版）

クラーケンの仲間のひとり。DC版のクラーケンのエンディングに登場する。

クヴァール【ロボット】

頭頂高：0〜40m／総重量：24.5t／装甲素材：未知の生体組織／所属：ゴルディバス軍団（ディクセン・ナカト編のみSHTO軍）／制作：不明／装備：思念波輪、イミテイト、プラズマトゥース、卵嚢、触手



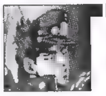
■超鋼戦紀 キカイオー

●キカイオー編、バルシオン編、ラファーガ編、ツインザムV編、ボロン編、ディアナ17編・ストーリーB、轟雷編（DC版）……巨大なタコのような外見をした、正体不明の地球外生物。唯一、アンドロイド少女イエールのみが、特殊な信号を送ってあやつることができる。全身の組織を硬化させることで、すべての攻撃を無効化する能力を持ち、子ダコやビームを飛ばしたり触手を伸ばしたりといった遠隔攻撃を得意とする。ただし、接近戦には弱い。

●ディクセン・ナカト編……SHTO軍の新型機。パイロットはイエール。

空条承太郎【人物・♂】

生年：1970年／血液型：B型／身長：195cm／体重：82kg／使用スタンド：スタープラチナ（星の白金）



■『ジョジョの奇妙な冒険』シリーズ

ジョースターの血統を受け継いだ長身と、揺るぎない正義の心を持つ、原作における3代目の主人公。年齢にくらべて異様に大人びており、その強靭な精神力が、スタープラチナの驚くべきスタンドパワーの源であるようだ。一見してクール、振る舞いは粗暴にしてぶっきらぼうではあるが、内面には権威や立場に左右されず悪を裁く鋼の意志と、計り知れぬ優しさとを隠し持っている。DIOとの戦いののち、海洋冒険家として名を馳せ、また裏の世界では時を止める最強のスタンド使いとしてその名をとどろかせることになる。ジョセフの孫にあたる、英伊混血と日本人のハーフ。海中でも脱がない学帽と変形学生服がトレードマークで、口ぐせは「やれやれだぜ」。

空条ホリィ【人物・♀】



■『ジョジョの奇妙な冒険』シリーズ

ジョセフとその妻スージーQのあいだに生まれたひとり娘で、承太郎の母。45歳になっても天真爛漫さを失わず、またDIO復活をきっかけに発現したスタンドの負荷で倒れたときにも、父と息子に心配をかけぬよう平然と振る舞う気丈さを持つ。花京院をして「恋をするならあんな気持ちの女性」と言わしめた永遠の少女。日本名は聖子（自称）。ゲーム中では、承太郎、ジョセフ、花京院、アヴドゥルの共通デモなどに姿を見せる。

木霊村【地名】

■ストEX2

その昔おろちに襲われ、伝説の剣士によって救われた村。伝説の剣士とはハヤテの父のことらしい。剣士が去って長い月日が流れたのち悪霊に襲われるが、今度はハヤテの手によって救われる。

くまちゃんのぬいぐるみ【人物？】

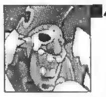


■超鋼戦紀 キカイオー

●ツインザムV編・ストーリーB……ジュンペイの変わり果てた姿。ピンク色のくまのぬいぐるみで、人間のジュンペイと同様、鼻のアタマにばんそうこうを貼っている。自分は夢の世界にいるのだと割り切った空が「あなたはくまちゃんのぬいぐるみよ！」とひと声かけただけで、ジュンペイはこんな姿に……。

クラーケン【人物・♂】

年齢：？／身長：212cm／体重：90kg



■パワーストーン

泣く子も黙る極悪海賊。ずるがしこい知恵と残忍な性格で、7つの海の大海賊にのし上がった。大きな義手が特徴的で、人々からは「片腕の男」と呼ばれ恐れられている。義手のアタッチメントが豊富なことから、10本の足を持つイカのバケモノ・クラーケンにちなんでこの名がついた。

クラッカー・ジャック →ジャック①

グリーディア【国家】

■ウォーザード

獅子王レオが治めていた国。古い神殿が廃虚となって残る。モデルとなった国はギリシア。

クリーム【スタンド】

使用者：ヴァニラ・アイス

■『ジョジョの奇妙な冒険』シリーズ

本体のヴァニラ・アイスはおろか、自身の身体をも丸めて異空間へとつづく口のなかに飲みこみ、この世界から完全に姿を消すことのできるスタンド。その状態でクリームは音も匂いもなく、マジシャンズレッドの生命探知機にも反応せずに移動し、球状の亜空の穴となって、軌道上にあるあらゆる物体を飲みこんでいく。クリームに対しては攻撃も防御もできぬまさに無敵の移動形態であるが、目標を視認するためにはアイスが直接顔をのぞかさねばならない。

クリス【人物・♀】



■ストⅡ
ストⅡダッシュ
ストⅡターボ
スパⅡ
スパⅡX



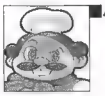
ガイルの娘。ポニーテールのかわいい女の子で、母ユリアとともに父を追い、家庭へ復帰させる。当初は茶色っぽい金髪だったが、「スパⅡ」から両親とおそろいの明るい金髪になり、服も母と同じピンク色になった。余談だが、ダルシムの息子ダッタと文通しているらしい。

クリプト【国家】

■ウォーザード

3000年以上の昔、高度な文明が存在していたと言われる国。封印された巨大な墓所の内側には、天上の神々が住まう世界と地上を結ぶ唯一の「門」があるとされている。モデルとなった国はアステカ。

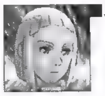
グルマン【人物・♂】



■パワーストーン2

表向きは豪華飛行船ロイヤルヘブン号のコック長、しかしてその正体は、美食のためにはどんな犠牲もいとわぬ悪の料理人。飛行船のすぐ横をすれちがった浮遊城に興味を抱き、未知なる食材を求めて出発する。手にしている包丁とフライパンは、料理道具としてはもちろん、武器としても使えるスグレモノ。

クレア【人物・♀】

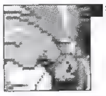


■スターグラディエイター2

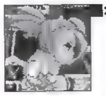
第四帝国に忠誠を誓う少女剣士。「ビルシュタインの子供たち」のひとりで、ガンテツの部隊を壊滅させた部隊「スカーレット・デル・ソル」の隊長をつとめる。ゲレルトの部下であり、彼のため、帝国のためにひたすら剣を振るい、自分という存在や闘う理由などについて考えることはない。上官のゲレルトに対する感情は、単なる尊敬を越えた深いものがあるようだ。最近、「ゲレルトが謀反を起こそうとしている」とのウワサを耳にし、帝国への思いとゲレルトへの思いにはさまれ動揺している。ゲレルトの部下だけあって、戦闘スタイルは彼に類似。

グレイス【人物・♀】

種族：キャットウーマン



■ヴァンパイア セイヴァー／セイヴァー2／ハンター2／マーヴルVS.カプコン2



■ポケットファイター

フェリシアの「プリーズヘルプミー」で登場する、フェリシアお助け隊の一員。大人の身体をしたポニーテールのキャットウーマンで、人間換算だと24歳。誰よりも長い時間、人の姿を保つことができる。

クロイツ家【家系】

■ヴァンパイア セイヴァー

魔界7貴族の一派で、貴族というよりも戦士たちの集団。ゼルという名の翼竜が当主をつとめる。ガロンの父（と想像される）バラバは、同家の王室付近衛兵隊長だった。

黒澤早雷【人物・♀】



■ストⅢ／ストⅢ 2nd

いぶきの友達で、彼女と同じ町に住み同じ高校に通っているそばかす少女。いぶきのエンディングに登場し、いぶきのカンちがいのせいで通学カバンと教科書をズタズタにされて怒る。突然の苦無攻撃を防ぐことができたのは、彼女も忍者の里の者だからだろう。ちなみに、彼女はもともといぶきのデザインのひとつとして考案されていた。

黒ディクセン →ディクセン・エクスペリメント

黒船【乗り物】

■ウォーザード

ヴァルダ帝国が諸国を侵略するときに用いる、宙に浮かぶ船。帝国は各地の国々や村を襲い、人民をこの船に乗せてさらっていく。

クロンダイク星【地名】

■スターグラディエイター

銀河系北アメリカ星雲にある、鳥人たちの星。ゼルキンの故郷。ここの軍隊は勇猛なことで知られる。

■スターグラディエイター2

この星の戦士には、「強敵」と書いて「とも」と読ませる習慣と、強敵（とも）と認めた者に頭頂部の羽を与える習慣があるということが、本作で新たに判明した。

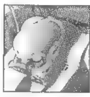
ケイ① →千歳ケイ

ケイ② 【人物・♀】
年齢：23歳／身長：167cm／体重：52kg／趣味：ペット（イヌのベス、金魚のキンちゃん、野良猫のジュウベイ）の世話とガーデニング（オレガノ、ローズマリー、キャラウェイなどのハーブ系中心）／所属：地球防衛隊BIT（ボロン編は不明）


■超鋼戦紀 キカイオー
●バルシオン・ケイ編……地球防衛隊BITの紅一点。優しく家庭的な女性で、同年代の者とくらべると浮いてしまうほどの落ち着きを持っている。じつは生体甲冑バルシオンを使いこなす宇宙人。地球をこよなく愛しており、自分の力を封印することをディアナ17と約束して以来丸1年、地球人として生きてきた。地球のためには外界の者が手出しをしてはいけないと知りつつも、この美しい星が侵略者のなすがままにされるのを放っておけず、ついバルシオンの力を解放してしまう。
●ボロン編……エキセントリックかつ家庭的な宇宙人。ジュンペイに愛を伝道するため、はるばるやってきた。成熟した肉体でジュンペイをユーワクする。

K=ウルフマン大佐
→キース=ウルフマン

ゲイツ 【VA】
コードナンバー：P-10033／アーム：パワーナックル／レッグ：コマンドウォーカー／ウェポン：ミサイルファランクス／頭頂高：13.2m／総重量：34.1t／センサー有効半径：8000m


■サイバーボッツ
世に「VA」を定着させた記念すべき機種。2足歩行型機動兵器の大ベストセラーで、80年前は連合軍の正式VAとして採用されていた。市場に出まわってから早半世紀がたつため、さすがに古くささは否めない。レジスタンス軍は、このタイプに独自のカスタムチューンを行ない最新技術を導入した「10033タイプ」を製造、自軍のVAとして使用している。対CPU戦では千代丸＆鉄山専用機として登場するほか、隠し機体としても使用可能。

ケイラム 【名称】
■超鋼戦紀 キカイオー
●バルシオン・ケイ編ストーリーB……BIT隊員ケイの、宇宙人としての本名。この名を知る者は彼女とディアナ17（レイカ）のみ。

ケーブル 【人物・♂】
本名：ネイサン・クリストファー・チャールズ・サマーズ／身長：約203cm／体重：約156kg


■マーヴルVS.カプコン2
未来世界からやってきたヒーロー。マーヴル・サイドから参戦する。サイクロップスの実の息子だが、幼少のころテクノ・ウィルスに感染し、助かる可能性を求めて未来世界に送られた。しかし治療は結局失敗に終わり、現在はテレパス能力で病状の悪化を食い止めている。世界を根本的に変えようとして、今度は過去にタイムスリップ。その影響から、父であるサイクロップスよりも年上になってしまった。ゲーム中では、未来世界から持ってきた銃器を駆使して闘う。サイクロップスとの親子競演も見もの。

激（ゲキ） 【人物・♂】

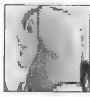
■ストリートファイター
烈と同じく、日本代表の選手。世に忍者の強さを知らしめるためにストリートファイトをつづけている。手裏剣の達人で、カギヅメも使用。

外道高校（げどうこうこう） 【施設】
■私立ジャスティス学園
全国のワルが集まる、不良たちのたまり場のような男子校。大きな河口にある工業地帯のそばに建つ。「仁義、忍耐」をモットーに掲げてはいるものの、「ひとりでも多く卒業させる」が現実的な目標となっている。制服はひとりひとりが好き勝手にアレンジしており、ほとんどないに等しい。かつては生徒間にまとまりはなかったが、アキラの兄・醍醐が総番長に君臨してからは強固な縦社会が築き上げられた。エッジ、アキラ、岩はこの学校の生徒。

ゲブ神 【スタンド】
使用者：ンドゥール
■『ジョジョの奇妙な冒険』シリーズ
4キロメートルもの遠距離から操作でき、また、空中にあるヘリを撃墜するほどのパワーとスピードをも秘めた水のスタンド。液状でありながら手を模した形を取り、引き裂いたり人の首をもぎ取るといった攻撃を行なうこともできる。聴覚の発達した盲人ンドゥールだからこそ、このような遠隔制御が可能である反面、無音で行動する相手にはとっさに対処できない。

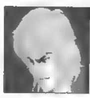
ゲレルト
→フランコ・ゲレルト

ゲレルトの妻 【人物・♀】
■スターグラディエイター
ゲレルトの愛する妻。夫のライバルの陰謀により警察に拘束されてしまった。エンディングでは、ゲレルトのファンの活躍により無事釈放され、夫ゲレルトとの再会を喜ぶ。ゲーム中には姿を見せない。


■スターグラディエイター2
ゲレルトのエンディングに登場。かつて再会を誓った場所で、娘とともに夫の帰りを待ちつづけていた。

ゲレルトの娘 【人物・♀】
■スターグラディエイター
ゲレルトの愛する娘。母同様、陰謀によって警察に拘束されていたが、最後には母ともども釈放され、一家がもとどおりになる。ゲーム中には姿を見せない。


■スターグラディエイター2
ゲレルトのエンディングに登場。かつて約束した場所で父と再会し、我が身の罪を悔いる父を「過ちはつぐなうことができる」とさとす。

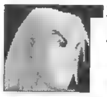
ケン①（拳） 【人物・♂】

■ストリートファイター
本作の準主役。赤い胴着に金髪の青年で、ライバルの隆とともに世界最強の格闘家を目指す。もとは2P専用キャラクターとして作られた。なお、本作では漢字による表記がスタンダードとなっている。


■ストⅡ
生年月日：1965年2月14日／身長：176cm／体重：76kg／3サイズ：B114・W82・H86／血液型：B型／好きなもの：スケボー、スパゲティ／嫌いなもの：梅干し
前作と異なり、本作ではアメリカ代表。リュウと正反対の熱い気性の現れか、真っ赤な胴着に身を包む。リュウの同門の友で、互いに強くなってから再会しようと約束してアメリカへ出たものの、イライザという女性と恋に落ちてしまった。修行をおこたりアマい日々におぼれていたときリュウからの手紙を読んで奮い立ち、ふたたび格闘の道を歩む。アメリカ人のクォーターだが、金髪なのは染めているため。体力や攻撃力、すばやさなどの基本性能はおろか必殺技までリュウとほとんど共通なのは、同じ師匠のもとで学んだからだとか。エンディングでは自分を追いかけてきた恋人イライザと結婚し、ハッピーエンドを迎える。



■ストⅡダッシュ　ストⅡターボ　スパⅡ　スパⅡX
母国はアメリカだが、日本で10年以上修行していたため家族や友人はすでにアメリカにはいない、という設定が浮上。エンディングが描き直され、あれほどインパクトがあったイライザとケンの顔も、なんとかふつうの幸せカップルのものになった。『スパⅡ』では顔グラフィックもりりしいものに変化。また、『スパⅡX』でエンディングに加わった一枚絵では、イライザのショッピングにつきあわされる、ちょっと情けないケンが見られる。


■ストZERO
NEW DATA **身長：175cm／体重：72kg／3サイズ：B110・W82・H86／血液型：B型**
幼少時からリュウとともに師ゴウケンのもとで学び、豪鬼とゴウケンの闘いも幼いころに目撃した。「どちらが先に格闘家としての名声を手に入れるか」を競おうとリュウと約束したのち、ひとりアメリカで修行していたところ、リュウがムエタイの帝王サガットを負かしたという話を耳にして奮起。リュウと手合わせするため、急きょ日本に帰国する。『ストⅡ』以前の話とあって若さが全身にみなぎっており、「熱血野郎」のイメージも確定。髪型も『ストⅡ』と異なり、長髪を赤いヒモでたばねている。エンディングではイライザとのなれそめが発覚した。


■ストZERO2／ストZERO2 ALPHA
NEW DATA **本名：ケン・マスターズ**
全米格闘選手権で優勝した経験を持つ、熱血パツキン色男。アニメ映画の設定を受け、フルネームが「ケン・マスターズ」と正式に決定したのと同時に、彼がマスターズ家の御曹司で金持ちだということも確定。それにともない、ステージも金持ちらしいものとなった。最後は、サガットを倒したのち闘いの意味を見失っていたリュウと対決し、その目を覚まさせる。ケンの長髪をたばねていた赤いヒモはここでリュウに手渡され、『ストⅡ』シリーズでリュウがしめている赤ハチマキになったようだ。


■ストZERO3
NEW DATA **出身地：アメリカ／好きなもの：スケートボード、パスタ類／嫌いなもの：梅干し、ソープオペラ／趣味：ドライブ／特技：料理（パスタゆで）**
帝王学よりも格闘のことに頭がいっぱいで、叔父を心配させている。全米格闘王の座に着いてもライバル・リュウを意識して焦燥にかられ、迷いを晴らすために旅へ出発。その道中で闘うことの意味に気づき、リュウとの対決に向けて修行をつづけることになる。ケン編では昇龍拳ひとつでベガをノックアウトするが、リュウ編ではあっさりベガに洗脳される情けない一面も。珍しいことに、対CPU戦でリュウと闘う場面がなく、エンディングでは恋人のイライザも登場しない。ちなみに、過去にかりんと手合わせしたと話したり、さくらのことをよく知っているそぶりを見せるのは、コミック『さくら がんばる！』の設定を受けてのこと。


■ストⅢ
アメリカ西海岸在住。家庭を持って一児の父となり、リュウとのつき合いはやや悪くなった。ただし、燃える男ぶりや色男ぶりは健在で、相も変わらず真っ赤な胴着をまとい派手な技をくり出す。髪の毛は『ストⅡ』時代よりも短くなった。大会で彼のファンになり押しかけてきたショーンをやむなく弟子にとったが、少々持てあましており、うまいこと言ってリュウに押しつけられないかと考えている。エンディングでは息子のメルに格闘技を教えている途中、急所をマトにされてしまい冷や汗ダラダラ。

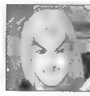
■ストⅢ 2nd
ストーリーは前作と同じ。新たに最終ボスとなったリュウに対して、「史上最強のオレ」を見せつけることになる。ダッドリーに自慢できるほど良い新車に乗っているようだ。

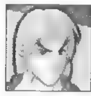

■ストⅢ 3rd
前作の1年後。全米バトルトーナメントをひかえたケンは、骨のある相手と長らく闘っていないことに退屈していた。そんなある日、「謎の組織」のウワサを聞きつけ、危険の香りに奮起する。最後は全米バトルトーナメント史上初の3連覇という快挙を達成。予選に落ちた弟子のショーンをからかう。

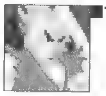

■ストEX／ストEX plus
恋人イライザの出現により長らく牙を抜かれていたが、リュウの存在により、ふたたび闘魂を燃え上がらせる……と、ほぼ『ストⅡ』と同じ設定。調子の良さは相変わらずで、エンディングでは、俺を倒すつもりなら戦車でももってこいとまでブチあげる。

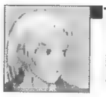

■ストEX2
疾風迅雷脚と神龍拳のつなぎをよりカンペキにするため、ひたすら修行に打ちこんでいる。イライザとはすでに夫婦の間柄。最後は、義兄ガイルとの闘いに向けてさらなる鍛錬に励む。

■ストEX2 PLUS
大会連覇を果たすもどこか物足りなさに襲われ、新たな拳を求めて修行の旅に出発。最後はやはり、大会に優勝して幕を閉じる。


■エックス・メンVS.ストリートファイター
ライバル・リュウとともに、ストリートファイター・サイドから参戦。『ストZERO』シリーズと同様、髪は長い。もともと見栄えのする技を得意としていたが、本作ではミュータントパワーに対抗するためか、神龍拳などのグラフィックがますますハデハデに。エンディングでは、イライザ、息子と3人で幸せな家庭を築いている。


■マーヴル・スーパーヒーローズVS.ストリートファイター
前作に引きつづき参戦。エンディングでは少年時代のケンとリュウが登場し、今回の闘いはみな少年のケンが見ていた夢だった、というオチがつく。ケンもリュウも、幼いころからずっと、いまとほとんど変わらない服装をしていたようだ。


■マーヴルVS.カプコン
リュウのエンディングに登場。『ストⅢ』におけるショーンのエンディングよろしく、ショーンをリュウに押しつけてイライザとショッピングへ。


■マーヴルVS.カプコン2
隠しキャラクターとして参戦。年齢的には『エックス・メンVS.ストリートファイター』や『マーヴルVS.カプコン』と同じようだが、いままでに類を見ないほど若々しい。


■ポケットファイター
恋人同士となってからつきあいの長いイライザに飽き、ガールハントへ出発。モリガンを口説くが逆にまるめこまれ、洋服を買わされるハメに。仕方なく買い物につき合っていたとき運悪くイライザに見つかり、ボコボコにされる。また、フェリシア編では映画出演を目指すフェリシアをフェイロンに紹介。ちなみに、髪型は『ストⅢ』シリーズと同様に短くなっているが、いぶきいわく「きみ、長髪のほうが似合うよ！」。

ケン②
→ケン・サオトメ

KEN（ケン） 【人物・♂】

■ストリートファイター ザ・ムービー
「ストⅡ」シリーズのケンをモデルとした、実写映画出身のキャラクター。RYUとともに放浪の旅をしている

ストリートファイターで、なんとハスラーでもある。生まれながらの楽天家で、いつも前向きな性格。髪型や外見などはむろん、性格も「スパⅡX」のケンとは別人のように異なっており、ややケチくさく、成金を夢見ている。

元(ゲン)【人物・♂】


■ストリートファイター
李と同じく中国代表。幼少より学んできた中国拳法を独自に発展させ、暗殺拳を確立した。拳法家というよりも殺し屋と呼ぶにふさわしい、白髪・白髭の老人。


■ストZERO2／ストZERO2 ALPHA
香港の暗黒社会において「血闘百戦、元無敵」と謳われ畏怖されている、老練な暗殺者。喪流(そうりゅう)と忌流(きりゅう)という異なる2流派を自在に使いこなし、素手で瞬時に標的の命を絶つ。じつは不治の病に冒されており、残りわずかな命を闘いのなかで燃やしつくすために「死合い」へと身を投じた。同じ殺人拳の使い手として豪鬼と通じ合うものがあるのか、最終ボスは豪鬼。彼との殺し合いが人生最大の楽しみになったらしく、最後は豪鬼にトドメを刺さずに去る。乱入時のセリフから察するに、春麗の父と何か因縁があるようだ。

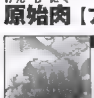

■ストZERO3
身長：166cm／体重：61kg／B106・W75・H80／血液型：0型／出身地：中国／特技：漢方薬の処方／好きなもの：肉まんじゅう、漢詩を詠むこと／嫌いなもの：人の群れ
180%の確率で敵をしとめる暗殺者。齢70を越える老人で、強者と「死合う」ことを唯一の楽しみとし、病魔に冒されながらも戦場におもむく。2流派を使いわけるテクニカルキャラクターだが、X-ISMのみ喪流と忌流の複合拳法を使用。リュウのことは豪鬼につづく暗殺拳の使い手と考えている。唯一ライバルと認める豪鬼との「死合い」に勝ち、ベガを倒したのちは、豪鬼との血戦の思い出にひたりつつ戦場を去る。


■ポケットファイター
背景に登場。中華街ステージの中央に建つ中華料理屋「元飯店」を経営しているらしく、同ステージではラーメンをすする客たちを見ながらニワトリをさばいている。

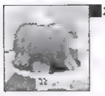
ケン・サオトメ【人物・♂】

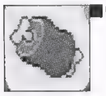

■サイバーボッツ
ジンの父。連合軍VA部隊に所属する優秀なパイロットで、VAの操縦以外に生きる道を知らない生粋の軍人。1年前、謎の事故にあい死亡した。ジンは、その死因の真相を解明しようとしている。ゲーム中で姿が確認できるのは、PS・SS版のシェイドのストーリーのみ。

原始肉【アイテム】

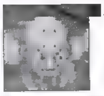

■ウォーザード


ファイナルファイト■リベンジ

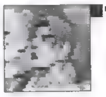

■ポケットファイター
体力を回復してくれるアイテム。いかにもマンガっぽい、骨つきの肉で、もとは「ファイナルファイト」に登場した。原始人が活躍する某アニメに登場した肉に似ているため、こう呼ばれている。単に「骨つき肉」と呼ばれることも。


■ヴァンパイア ハンター／セイヴァー／セイヴァー2／ハンター2
アイテムとしては登場しないが、ガロン固有の気絶マークとして出現。さらに、「セイヴァー」「セイヴァー2」では、リリスの挑発時に浮かぶフキダシのなかに表示されることがある。

玄田【人物・♂】


■ストⅢ／ストⅢ 2nd
いぶきステージに登場。忍者の里でいぶきの闘いを見守る、坊主刈りの少年。

ケントス【人物・♂】


■ウォーザード
レオ編に登場する、ギリシャ兵士風の青年。かつてはレオに仕えていたが、帝国によってアランバードに連れ去られ、酷使されていた。人々が怪物に変身していくという情報をレオに伝えて息絶える。

ケンの息子 →メル①

元飯店【施設】

■ポケットファイター
中華街ステージに建っている中華料理屋。ラーメンがメインメニューらしく、ほとんどの客はラーメンをすすっている。経営者は元。

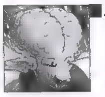
玄武【人物】

■スターグラディエイター2
地球連邦軍が抱える暗殺部隊、四聖獣(白虎、朱雀、青龍、玄武)の一員。雷怨のエンディングに姿を見せる。

ゴア・ガジャ【人物・♂】

国籍：インドネシア／年齢：19歳／身長：170cm／体重：50kg／武器：プラズマメイス

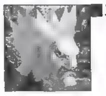

■スターグラディエイター
第四帝国にくみする狂気の魔術師。人を玩具のようにもてあそび殺すことで、無上の快楽を得ている。脳がむき出しになったような奇妙な外見を有し、老人のようにも見えるが、じつはまだ10代で、しかも地球人の少年。祈祷師の家に誕生し、生まれつき知的障害を負うかわりに治癒系の超能力を持っていたため、その力で人々を治療していた。だが、彼の才能をねたむ父の虐待に抵抗し、誤って父を殺害して以来、人殺しの楽しさに目覚めてしまう。ビルシュタインに拾われてからは人を楽しく殺す研究に没頭し、「プラズマ魔術」を身につけた。ビルシュタインのもとにいるのは自分の好き勝手にできるからで、忠義などはみじんも感じていない。言動は自己中心的で刹那的で幼稚。医療に携わっていた経験からか、技名はみな医者らしいものになっている。戦闘中に巨大化できるのが最大の特徴。


■スターグラディエイター2
人間を殺す片手間にプラズマ魔術で創り出した人造人間、ルカ。「理想の恋人」の形をしているとはいえ、まったくの気まぐれの産物であったはずなのに、彼女の存在はゴアの心に少しずつ変化をもたらしていた。ルカとともにいることに喜びを見いだした彼は、しだいにビルシュタインの意志にそむいていく。

豪鬼(ゴウキ)【人物・♂】

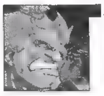
生年月日：19??年??月??日(「スパⅡX」当時48歳くらい)／身長：178cm／体重：80kg／3サイズ：B118・W84・H86／血液型：不明／出身地：不明／特技：不明／好きなもの：不明／嫌いなもの：不明


■スパⅡX
「殺意の波動」をあやつり「拳をきわめし者」を名乗る、最強最後の男。本作の隠しボス的な存在であり、カプコン対戦格闘ゲームとしては初の隠しキャラクターでもある。リュウとケンの師・ゴウケンの実弟だが、20年前、自分と兄の師であるゴウテツを殺害し失踪。その後音沙汰はなかったが、本作ではベガとの対戦時に条件を満たしていると、ベガをボコボコにして乱入してくる。もとの流派が同じだけあって、使う技はリュウ&ケンに似ているが、そのひとつひとつが非常に強力。全身からは赤い湯気のような「殺意の波動」を立ちのぼらせている。ちなみに、仏像をモデルにしてデザインされたとか。


■ストZERO
ゴウケンとともにゴウテツのもとで格闘術を学んでいた男。最強を求めるあまり、殺意の波動で師・ゴウテツを殺害して行方をくらましたのち、乱入ボスとして顔を出すようになった。スーパーコンボ「瞬獄殺」は、もともと「スパⅡX」で乱入するさいに使っていた技。

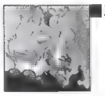

■ストZERO2
殺意の波動で師を殺め、ひたすらに修羅の道を突き進む男。元いわく、「凶眼の持ち主」。ゴウケンの弟子で「殺意の波動」の素質を持つリュウや、自分と同様に殺人拳をあやつる人物・元と出会い、この世の楽しみがちょっと増えたようだ。顔が人間離れしてきた反面、以前ほどの強靱ではなくなった。かわりに、隠しボスの「真・豪鬼」が反則的な強さを見せつける。

■ストZERO2 ALPHA
ゴウケンの死因に豪鬼が関わっていたかどうかはそれまで明確にされていなかったが、豪鬼がゴウケンを殺したことを、殺意の波動に目覚めたリュウが本作でほのめかす。

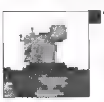

■ストZERO3
「死合う」にふさわしい相手を求めてさまよう孤高の拳士。最終ボスのベガは「スパⅡX」よろしく瞬獄殺で撃破し、エンディングではやはり元との「死合い」に行き着く。鬼の代名詞のごとく言われる彼だが、サイドストーリーによれば、子どもを助けることもあるようだ。

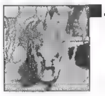

■ストⅢ 2nd
「ストⅢ」シリーズに初登場。真の決着をつけるため、リュウと闘う。もう相当な歳になったはずで、ケンには「まだ生きていたのか」と言われるほどだが「拳を極めし男」ぶりはまだまだ健在。エンディングではなぜかオーストラリアに姿を現し、奥義を試してエアーズロックをまっぷたつにする。「ストZERO2」では獄炎島崩壊のきっかけも作ったことだし、環境破壊男?

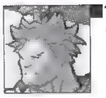

■ストⅢ 3rd
歳を食って奇行に走るようになったのか(?)、本作におけるエンディングの舞台は深海で、沈没船上で新技を試し、調査のため付近を訪れていた潜水艇「しんかい3000」の乗員をパニックにおちいらせる。

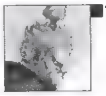

■ストEX／ストEX plus
無敵を誇るがゆえに人生にむなしさをおぼえ、自分に対抗しうる者を求めて修羅道を歩む。もうひとりの隠しキャラクター・ガルダが登場したことで存在意義が薄れてしまったせいか、以降の「ストEX」シリーズには登場しない。

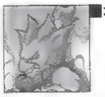

■エックス・メン
リュウたちの前に登場して以来、あらゆる格闘の世界に首をつっこみはじめたらしく、ついにはまったく無関係なエックス・メンの世界に姿を現した。もともとバケモノじみていたためミュータントの世界にまぎれこんでもほとんど違和感を感じさせない。「スパⅡX」同様、エンディングは大変淡泊。


■マーヴル・スーパーヒーローズ
VSモードで40連勝すると、隠しグラフィックとして画面に表示される。

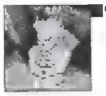

■エックス・メンVS.ストリートファイター
なぜかウルヴァリンが失った過去を知っているらしく、エンディングではウルヴァリンに「俺の過去を教えろ」と勝負を挑まれる。


■マーヴル・スーパーヒーローズVS.ストリートファイター
ウルヴァリンの過去をにぎっており、彼のことを「ローガン」と本名で呼ぶ場面もあるが、ふたりのあいだに何があったのかは謎のまま。通常の豪鬼のほか、アポカリプスに改造された豪鬼(→メカ豪鬼)が最終ボスとして登場した。


■マーヴルVS.カプコン2
アーケード版では最初から、DC版では隠しキャラクターとして選択可能。


■ポケットファイター
修行場にしていた獄炎島のリゾート開発が進んでしまったため、「修羅の地」にふさわしい新たな土地を求めて出発。レイレイから新しい修行場として墓場を紹介され、ゾンビとの修行にはげむ。本来は無口だったはずだが、SD化されると同時に口数が増えた。フラッシュコンボではお奉行様の格好でさくら吹雪を見せたり、水泳パンツ姿で泳いだりとコミカルな面を披露し、「コワイ人」のイメージも一掃(?)。本人によれば、拳をきわめるほかクロールまでもきわめたそうだ。

豪鬼人形【暗器】


■ヴァンパイア ハンター／セイヴァー／セイヴァー2／ハンター2 ポケットファイター
レイレイの暗器のひとつで、豪鬼をかたどった人形。アーケード版「ハンター」の開発途中バージョンで登場したが、製品版では出現確率が変わり、まずお目にかかれなくなった(SS版ではある程度の確率で出現)。

■マーヴル・スーパーヒーローズ
リアリティジェムを使用中にスタートボタンを押すと、飛び道具としてまれに出現する。

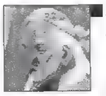
ゴウケン(剛拳)【人物・♂】

■スパⅡX
リュウとケンの師。本来は暗殺拳であった昇龍拳・波動拳・竜巻旋風脚の3つの技を師のゴウテツから会得。技に宿った「殺意の波動」を洗練し一流の格闘術として完成させたのち、リュウとケンにこれらを伝授した。20年前、実弟である豪鬼が師を殺したが、その事実はふたりの弟子にも語っていない。豪鬼が背に「天」の文字を負うのは、ゴウケンが「無」の文字を負っていたことに関連している。物語中ではすでに故人。


■ストZERO／ストZERO2
リュウとケンが幼いときからの師匠。一時はダンも弟子にとったが、ダンが憎悪にとらわれていることを見抜き、破門する。かつて、実弟の豪鬼とともにゴウテツのもとで学んだ。「ストZERO」の豪鬼のエンディングでは、豪鬼の回想でその顔が浮かび上がる。ゲジゲジ眉毛に白ヒゲの老人。

■ストZERO2 ALPHA／ストZERO3
「ストZERO2 ALPHA」における殺意の波動に目覚めたリュウのセリフから察すると、師匠同様にゴウケンも豪鬼に殺されたらしい。

ゴウテツ(轟鉄)【人物・♂】


■スパⅡX／「ストZERO」シリーズ
ゴウケン&豪鬼兄弟の師匠。「スパⅡX」の20年前、殺意の波動に目覚めた弟子・豪鬼の手で殺された。「ストZERO」では豪鬼のエンディングでその顔が浮かび上がる(頭に布きれを巻いた長い白髪の老人)。また、「ストZERO2」では、死因が瞬獄殺と判明した。

後輩A、B①【人物・♀】


■私立ジャスティス学園
夏のエンディングに登場する、夏の後輩の女の子たち。五輪中学の2年生。おかっぱ頭の

子とポニーテールの子で、どちらも夏にあこがれているようだ。

後輩A、B② 【人物・♂】



■私立ジャスティス学園
エッジのエンディングに登場する、外道高校の男子生徒ふたり。「ケンカをやめたら女の子のファンが減る」と言って、エッジをケンカの世界へと呼びもどす。赤シャツに茶髪の少年と、黄色いバンダナをまいた少年で、それぞれサブ、ヤスという名前らしい。

コウモリ 【コウモリ】

■『ヴァンパイア』シリーズ／マーヴルVS.カプコン／マーヴルVS.カプコン2／ポケットファイター
モリガンの下僕。戦闘時は翼などに変化してモリガンを保護する。買い物のときはカバン持ちにも利用できる、とは彼女の弁。

轟雷 【ロボット】

頭頂高：19.5m／総重量：50.4t／装甲素材：超魔鋼／所属：ゴルディバス軍団（ディクセン・ナカト編のみSHTO宇宙軍）／制作：（下欄参照）／装備：雷鳴角、ショルダーキャノン、シールド、斬鋼剣、ウエストアーマー



■超鋼戦紀 キカイオー
●ディアナ17編・ストーリーA以外共通項……シャドーレッド専用の真っ赤な機体。甲冑をまとった武者のような姿をしており、パイロットのシャドーレッドにどことなく外見が似ている。機動力・攻撃力ともに高く、キカイオーよりも「無敵」と呼ばれるにふさわしい。装備している日本刀のような剣「斬鋼剣」は、厚い装甲をも一太刀のもとに切り捨てるほどの破壊力を誇る。DC版では専用のストーリーが追加された。
●キカイオー編、ラファーガ編・ストーリーA、ツインザムV編、轟雷編（DC版）＜制作：シャドーレッド（轟 守博士）＞……ゴルディバス軍団3大将軍のひとり、シャドーレッドが操縦する機体。キカイオーを作った人物のひとりが制作に関わっていることから、キカイオーと同じ超次元機関を有するが、動作が不完全なため魔導テクノロジーも応用している。
●ディクセン・ナカト編＜制作：徳河重工＞……SHTO宇宙軍大佐、シャドーレッドの専用機。
●ディアナ17編・ストーリーA＜制作：不明＞……ゴルディバスが地球を破壊するために、地球上の全4ヵ所に設置した爆弾ロボット。パイロットのいない全自動機械。

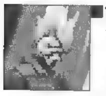
ゴースト・ビルシュタイン 【人物・♂】



■スターグラディエイター2
前作でハヤトたちに敗れ、死亡したビルシュタインのなれの果て。精神は別の肉体へと転送され、肉体も滅びていたはずだったが、死なまぎわの残留思念が強すぎたためか蘇生した。知性や思考といったものはすでに残っておらず、ハヤトへの復讐心と闘争本能のみが彼を突き動かしている。ただし、その戦闘能力はまったく衰えを見せていない。彼の復活は歴史的に見てイレギュラーなことだったらしく、未来からきた少女エルは彼を倒すことで歴史の流れをもとにもどそうとしている。なお、ゲーム画面では単に「ビルシュタイン」と表示され、本家ビルシュタインとは区別されていない。

ゴースト・ライダー 【人物・♂】

本名：ダニエル・ケッチ



■マーヴル・スーパーヒーローズVS.ストリートファイター
燃えるガイコツの頭を持つ、復讐のライダー。罪のない人間が苦しみを受けたとき、炎の車輪を持つバイクに乗って登場し、加害者に苦痛と恐怖を与える。本作では、vsアポカリプス戦の背景で、画面左上にあるカプセルのなかに捕らわれている。ただし、手前側のカプセルが破壊されないと、その姿を見ることはできない。

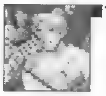
コーディー 【人物・♂】



■ストZERO2／ストZERO2 ALPHA
＜『ファイナルファイト』時プロフィール＞身長：182cm／体重：85kg／好きなもの：ほうれん草、牛乳
もとは『ファイナルファイト』の主人公として登場したキャラクター。マーシャルアーツの使い手で、「ケンカの天才」の名をほしいままにしており、そのナイフさばきは天下一品。幼なじみで恋人のジェシカがマッドギアにさらわれたため怒り、ガイやハガーとともに敵地へとなぐりこみをかけ、見事彼女を連れもどした。『ストZERO2』および『ストZERO2 ALPHA』では、ガイステージであるメトロシティの背景で、ジェシカとベタベタしながら試合を観戦。女性キャラクターが画面の左側にくると見とれてしまい、そのつどジェシカに殴られるといった芸の細かさを見せる。ちなみに、『ストZERO』のナッシュステージにもコーディーに似た人物が登場するが、その人物が誰かはとくに設定されていないとのこと。



■ストZERO3
NEW DATA 身長：185cm／体重：80kg／3サイズ：B139・W86・H97／血液型：0型／出身地：アメリカ／特技：ナイフのあつかい／好きなもの：ケンカを売ること／嫌いなもの：ハガーの説教
『ファイナルファイト』以来、操作キャラクターとしては久々の登場。マッドギアの魔手からメトロシティを救った英雄だが、平和になった同都市での生活に飽きてしまい、ケンカをくり返したあげく傷害容疑で投獄された。以前のさわやか青年ぶりはどこへやら、無精ヒゲを生やし目はうつろで、全身から怠惰な雰囲気を漂わせており、囚人服もお似合い。牢屋のなかでも勝手気ままにふるまい、気が向けば厚さ50cmのコンクリートの壁でもぶち破って出かけ、いつの間にかフラリともどってくる、といった日々を過ごしている。得意としていたナイフ投げに加えて、石投げや目つぶしといったダーティな戦法も会得した。恋人のジェシカとは離ればなれになったようだが、何があったのかは謎。



■マーヴル・スーパーヒーローズVS.ストリートファイター
デパートステージの背景に登場。恋人のジェシカと一緒に闘いを観戦している。

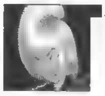


■ファイナルファイトリベンジ
本作の主人公。ふたたび行方不明となった恋人のジェシカを捜し、戦場と化したメトロシティを駆け抜けるが、最後はエディ・Eに暴行殺害の罪に問われて逮捕・投獄されてしまう。この投獄が、『ストZERO3』に登場する囚人姿の彼に、一応つながっているようだ。

ゴーラクエン遊園地 【施設】

■スターグラディエイター2
イーグル（の中身）の職場。イーグルの勝利メッセージから察するに、彼はふだんここでヒーローを演じているようだ。

コーリン 【人物・♀】



■ストⅢ／ストⅢ 2nd
ダッドリーのエンディングに登場する、ギルの女秘書。ギルとの闘いに勝ったダッドリーにジャガーのキーを渡す。ブロンド美人だが、ちょっと近づきがたい雰囲気を持つ。



■ストⅢ 3rd
ギルが登場するとき、彼とともに姿を現わす（ギルステージ限定）。

獄炎島 【地名】

■ストZERO2／ストZERO2 ALPHA
日本列島の南方にある小さな活火山島。豪鬼が生活兼修行の場として用いている。仏像がたくさんあるが、豪鬼が作ったのかどうかは不明。リュウのエンディングでは、豪鬼が起こした噴火の影響でくずれ去ってしまう。
■ポケットファイター
豪鬼の修行場だったが、リゾート開発が進んで「極園島」に変貌。修行場にふさわしくないと言って豪鬼は旅立ってしまった。

極園島 【地名】

■ポケットファイター
獄炎島がリゾート地化した名前。観覧車などが設置された、笑い声の絶えない楽園。

古代人 【モンスター】



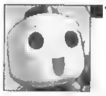
■パワーストーン2
動く要塞ファラオ・ウォーカーを操作している人々。ファラオ・ウォーカー同様、古代エジプト壁画に描かれた人々に似た姿形をしている。

コダル 【ゾウ】



■『ストⅡ』シリーズ
ダルシムが、エンディングで故郷に凱旋するさい乗っているゾウの名前。ダルシムの乗り物であり親友でもある。

コブン 【ロボット】



■マーヴルVS.カプコン2
『ロックマンDASH』シリーズに登場する、トロンの子分ロボット。全部で40体おり、性格はそれぞれ異なる。トロンひとすじの忠実な部下なのだが、身体が極端に小さく、非力でドジで頼りない。本作では、カプコン・サイドの隠しキャラクターとして、格闘ゲームに初参戦する。

ゴメス

→"ミッシングIQ"ゴメス

「ごめんね」 【セリフ】

■『ストZERO』シリーズ／ストEX2／ストEX2 PLUS／エックス・メンVS.ストリートファイター／マーヴル・スーパーヒーローズVS.ストリートファイター／マーヴルVS.カプコン／マーヴルVS.カプコン2／ポケットファイター
春麗のキメゼリフ&ポーズ。このセリフひとつですべてをすませてしまう。俗に「ごめんですめば警察はいらない」と言うが、彼女は警察だから大丈夫（？）。春麗の挑発として『ストZERO』で登場し、いたずらっぽいポーズであるにもかかわらず挑発のなかで唯一攻撃判定がある、ということで話題となった。この攻撃は「ごめんねチョップ」と呼ばれる屈辱技のひとつに数えられており、とくにこれでフィニッシュを決められるとくやしさも倍増。

ゴラ 【国家】

■ウォーザード
少女タオの故郷。魔法を封じた武具（魔封武具）と格闘術で栄えた、西方の戦闘国家。軍学や剣術など軍事の各分野に精鋭部隊がもうけられ、部隊の一員に選ばれることは最高の栄誉とされている。モデルとなった国は元。

五輪高校 【施設】

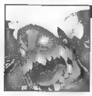
■私立ジャスティス学園
「スポーツにおけるエリート」育成のために創立された私立学校の高等部。優秀なスポーツ選手を育てるため、あらゆるスポーツ施設がそろっており、合宿施設を兼ねた寮まで完備。普通科が存在しないかわりに、スポーツに関しては体育大学なみの専門教育が行なわれている。外道高校の生徒とのあいだではもめごとが頻繁に起こっているらしい。将馬、夏、ロベルトはここに通っている。

五輪高校臨海合宿所前 【施設】

■私立ジャスティス学園
五輪高校に所属する3人（将馬、夏、ロベルト）のホームステージ。ここに建っている海の家には、「ALL ABOUT シリーズ」の広告が貼られているので要注目!?

ゴルディバス 【人物？】

頭頂高：不明／総重量：不明／装甲素材：不明／所属：ゴルディバス軍団／制作：不明



■超鋼戦紀 キカイオー
●全編共通項……「魔神大帝」と呼ばれる、悪と破壊の権化。多くのストーリーにおいて最終ボスをつとめる。人間界より高い次元からやってきた「悪意」が、この次元において具現化したもので、その行動理念は人間にはおよそ理解し得ない。ゴルディバス軍団と呼ばれる集団をひきい、地球に破滅をもたらそうとする。人々が目にする彼は、人間に恐怖を与えるための「魔王」そのものといった外見をしているが、これは永久不変の形ではない。通常は白っぽい色をしており、一定ダメージを受けると身体各部がまがまがしく変型。黒い色をし、背中の翼や胸部の口が開いた最終形態へと姿を変える。
●キカイオー編……ジュンペイの祖父の仇。地球征服のジャマとなる存在、キカイオーの秘密を探り、破壊しようとしている。
●ディクセン・ハルマ編……地球侵略をつづける謎の種族、自動機械群の女王ユニット。彼女さえ倒せば、自動機械群は壊滅する。
●ワイズダック編・ストーリーA……殺し合いをくり返す人間たちのなかから生まれた、欲望・悪意・破壊の権化。ゴルディバス軍団をひきい、人間たちに滅びの審判をくだそうとする。
●バルシオン・カイ編……地球を侵略する悪の帝王。カイのかつての主人。
●バルシオン・ケイ編・ストーリーA……地球を侵略する悪の帝王。
●バルシオン・ケイ編・ストーリーB……地球の先住民族トレムノンの意志が造り出したもの。地球を汚染する民族をすべて抹殺する使命を負う。
●ラファーガ編・ストーリーA……アンドロイド少女イエールの創造主。彼女を使って地球の軍隊の本拠地を探り、地球上にあるすべてのものを無に帰そうとしている。
●ラファーガ編・ストーリーB……星に破滅をもたらす存在で、イエールの本体。自分の一部となることを拒否して逃げ出したイエールを追い、自身の完成を図る。
●ボロン編……地球侵略をたくらむ魔法の国の王。地球上の家々に部下を派遣し、1軒も侵略できなかった部下はおやつ抜きにするという残忍さ（？）を持つ。ストーリーAではポリンのパパ、ストーリーBではポリンのママ。後者ではちゃんと女言葉を使う。
●ディアナ17編……地球侵略をもくろむ悪しき存在。1年前の冬にディアナ17と闘い、地球破壊爆弾の設置を宣言した。

ゴルディバス軍団 【組織】

■超鋼戦紀 キカイオー
魔神大帝ゴルディバスひきいる軍団。ゴルディバスをはじめ、クヴァールをあやつるイエール、ガムダをあやつるアレクシム、そして轟雷をあやつるシャドーレッドがいる。イエール、アレクシム、シャドーレッドは「3大将軍」と呼ばれることも。

ゴルディバス城

→魔神城

コルト

→ラッキー・コルト

ゴローくん【人物・♂】

年齢：10歳／所属：光が丘小学校4年



■超鋼戦紀 キカイオー

●パルシオン編……ヒーローの存在を信じる無垢な少年。ヒーローへのあこがれを友人に話してバカにされることも多いが、それでも一途な思いは変わらない。巨大獣の襲来のさいパルシオンに助けられて以来、一生懸命パルシオンを応援。カイ、ケイになつき、彼らの正体にもっとも近づくことになる。

コロッサス【人物・♂】

本名：ピョートル・ニコライビッチ・ラスプーチン／国籍：ロシア→アメリカ／身長：約198cm（変身時226cm）／体重：約113kg（変身時227kg）



■エックス・メン

角刈りの鉄人。ふだんは芸術を愛するふつうの青年だが、じつは身体を生体金属化する特殊能力を持つ。怪力と無敵の防御力を誇り、いったん怒り出すと誰にも止められない。エックス・メン随一と言われるその怪力は、ゲーム中においても「基本技でも相手の体力をケズれる」という能力で表現されている。エンディングでは、両親が人間に殺されたことをマグニートーに看破されるが、その事実をタテに協力を要請するマグニートーに「僕の両親は、貴様みたいな奴に殺されたんだ！」と言い放つ。それにつづく心情の吐露はまさに涙モノ。



■マーヴル・スーパーヒーローズ

サイクロップスやストーム同様、サイロックのエンディングにのみ姿を見せる。ひっそりと登場しているが、その角刈り頭はどんなところにいても目を引く。



■エックス・メンVS.ストリートファイター

ザンギエフのエンディングにのみ登場。シベリアでオメガレッドがあばれているとのニュースを聞きつけ、自分と同じロシア人のザンギエフとともに、オメガレッドを止めに向かう。



■マーヴルVS.カプコン

スペシャルパートナーとして、戦線に復帰。巨体と怪力を活かした体当たりを相手に見舞う。



■マーヴルVS.カプコン2

操作キャラクターとしては「エックス・メン」以来の参戦を果たす。ただし、基本技をガードさせても、相手の体力をケズることはできなくなった。

コロニー【施設】

■サイバーボッツ

地球にかわる生活・居住・生産空間として設立された施設「スペースコロニー」の略称。2099年現在では地球周辺に20基存在し、それぞれが6～9基の小型衛星（サブサテライト）を持つ。連合国の首都はサテライト1にあり、その周囲を公転するサブサテライトのひとつに生体研究所が隠されている。

コロニー連合軍【組織】

■サイバーボッツ

連合国が抱える軍事組織。かつてガウェインはここのVA部隊の隊長をつとめ、副隊長にマリー、エースパイロットにケン・サオトメとシェイドがいた。連合国と対立する組織を一掃するため兵器開発が進められており、連合軍最大の武器として「最終兵器」を保有。

コロニー連合国【国家】

■サイバーボッツ

スペースコロニー同士が結託し、国家として独立したもの。地球勢力と対立中。強大な軍事力で地球諸国をけん制し、将来的には世界の覇権をにぎろうと画策している。

金剛（こんごう）【モンスター・♂】



■ウォーザード

ジパングで、夜ごとエドの街を荒らしまわると伝えられている、巨大な赤鬼。三百貫もあろうかという巨大な金棒はふれるものすべてを打ち砕く。じつは、トクガワ幕府の要人タヌマが妖怪化した姿。

金剛國裂斬（こんごうこくれつざん）【技】

■スト III 2nd

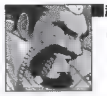
豪鬼がエンディングで披露する奥義。一撃でエアーズロックを分断するほどの破壊力を持つ。ちなみに、このときは「國」が「国」と略字体で表示されている。

■スト III 3rd

前作のエンディングで豪鬼がハデにお披露目したのを受け、実際の技として登場。この調子でいくと、本作のエンディングで公開される「天衝海轢刃（てんしょうかいれきじん）」も次回作に登場するかも!?

ゴンザレス【人物・♂】

年齢：45歳／生年月日：12月24日／身長：210cm／体重：110kg／階級：軍曹／兵種：隊長／所属：ゴンザレス隊



■超鋼戦紀 キカイオー

●ワイズダック編……SHTO陸軍戦略機動大隊第88小隊の荒くれリーダー。名の聞こえた戦争のプロで、彼がひきいる隊はその名をとって「ゴンザレス隊」と呼ばれる。現場主義のたたき上げ軍人の典型で、強引、傲慢、力ずくと三拍子そろった彼に面と向かって逆らえる人物はそういない。少尉に昇進してもおかしくないほどの経歴を持つが、気に入らないことがあれば目上の者にも食ってかかるということもあって、いまだに軍曹として危険な前線に立たされている。実力もないのに理想ばかり並べ立てる者がガマンならず、新兵をなぐり殺すこともしばしば。じつは信心深い一面も。

●キカイオー編……SHTO軍の破壊工作チームの隊長。ゴルディバスに洗脳され、異テクノドームに爆弾を設置する。

●ディクセン・ナカト編……SHTO軍所属。ディクセンに乗って脱走したナカトを追い、市街地で交戦、敗北する。

●ラファーガ編・ストーリーB……SHTO軍所属。謹慎命令を無視してラファーガを操縦しようとするサイモンを実力で阻止せんと試みる。

●ツインザムV編……SHTO軍所属。子どものくせにツインザムVを操縦する空と大地を制止しようとする。

●轟雷編（DC版）……地球連合軍所属。ゴルバディス軍団を阻止するためワイズダックを起動させようとするも失敗。

ゴンザレス隊【組織】

■超鋼戦紀 キカイオー

●ワイズダック編、キカイオー編、ディクセン・ナカト編、ラファーガ編・ストーリーB、ツインザムV編、轟雷編（DC版）……SHTO陸軍戦略機動大隊第88小隊の通称（轟雷編でのみ連合軍に所属）。最前線で戦争に明け暮れる戦争のプロ集団で、隊長の名をとってこう呼ばれている。隊員は、ゴンザレス・トーマス、ヘルマン、リッキー、そしてアービンの計5名で、5名が一丸となりワイズダックを操縦。

さ行

サイキョー流【流派】

■ストZERO2／ストZERO2 ALPHA

エンディングで自分は最強と確信したダンが開いた流派。「最強」だから「サイキョー流」。ダンの故郷・香港に道場が置かれ、弟子もそれなりに多い。

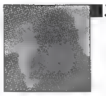
■ストZERO3／マーヴル・スーパーヒーローズVS.ストリートファイター／マーヴルVS.カプコン2

サガットを倒し、世界最強を自認するダンが開いた流派。弟子がなかなか集まらないため、ダンみずからが門下生獲得のために各地を渡り歩いている。

■ポケットファイター

本作でも弟子がなかなか集まらず、ダンがようやく連れてきた一番弟子のさくらも「ダサいしカッコ悪いし使えない」と早々に逃げた。

サイクロイド【人物】



■ストEX2 PLUS

ボーナスステージに登場。外見的には「ストEX plus」に登場したサイクロイド-βの色ちがいだが、エクセルおよびエクセルからつながる連続技以外の攻撃は受けつけない。

サイクロイド-γ（ガンマ）【人物】



■ストEX plus

サイクロイド-βに追われているウェポン。ワイヤーフレームのみで描かれている。格闘家たちの技を吸収して進化する性質を持ち、ほかのキャラクターのタメ系の必殺技が使用可能。もともとは開発中のモーションチェック用に作られた、プロトタイプのキャラクターだったとか。

サイクロイド-β（ベータ）【人物】



■ストEX plus

サイクロイド-γを狩るため実戦に導入された、近接戦闘用ウェポン。テクスチャーなしポリゴンで描かれ、のっぺりとした外見をしている。γがほかのキャラクターのタメ系の必殺技を使えるのに対し、βはコマンド系の必殺技が使用可能。γ同様、もとはモーションチェック用のプロトタイプだったらしい。

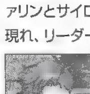
サイクロップス【人物・♂】

本名：スコット・サマーズ／国籍：アメリカ／身長：約190cm／体重：約79kg



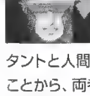
■エックス・メン

エックス・メンのリーダー。両目から破壊光線を発射する特殊能力を持つ。ただし、光線は目を開けているだけで放出されるため、これを制御するために常時ルビー製のサングラスを着用している。そのサングラス装着時の風貌が、ひとつ目の巨人＝サイクロップスというコードネームの由来。つねに冷静沈着で正義を重んじ、ときに冷徹とも思える判断をくだすことも。その反面、傷つきやすく、何かにつけ深く思い悩む一面も持ち合わせている。ゲーム中では主人公の座をウルヴァリンに明け渡したが、目から放たれる破壊光線――なかでもこのゲームをもっとも象徴するメガオプティックブラストで、その存在感を見せつける。エンディングでは無事生還を果たし、彼を待っていた恋人のジーンと抱き合うもつかの間、新たな任務へ向かうことに。



■マーヴル・スーパーヒーローズ

エックス・メンのリーダーでありながら、操作キャラクターとしては登場しない。しかし、ウルヴァリンとサイロックのエンディングにはちゃっかり現れ、リーダーらしさをアピールしている。



■エックス・メンVS.ストリートファイター

エックス・メン・サイドの主人公。エンディングでは、ミュータントと人間が協力してアポカリプスを退けたことから、両者の平和的共存は夢物語ではないと確信する。リュウと握手をしているカットは、この作品を象徴する場面と言えるだろう。



■マーヴル・スーパーヒーローズVS.ストリートファイター

本作においても、スパイダーマンやウルヴァリンらの人気者を押しのけ、マーヴル・サイドの主人公格となっている。エンディングではストリートファイター・サイドの主人公・リュウとがっちり握手を交わすが、落ち着く間もなく、巨大化して襲いかかってくるメカ豪鬼と闘うことに。



■マーヴルVS.カプコン

スペシャルパートナーとして登場し、おなじみオプティックブラストを相手に放つ。ちなみに、前作で使えたキャラクターのうち、本作で操作キャラクターからハズされてしまったのは、彼以外はオメガレッド、シュマゴラス、ブラックハートと悪役ばかり。なお、ハルクのエンディングにも、プロフェッサーXやウルヴァリンらと並び、しっかり顔を出している。



■マーヴルVS.カプコン2

マーヴル・サイドから4度目の参戦を果たす。息子ケーブルとの競演も可能。

サイクロン

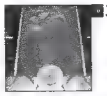
→G.サイクロン

サイコッパーワー【ガイ弁】

■ストZERO

横文字の苦手なガイが「サイコパワー」を読むとこうなる。

サイコドライブ【装置】



■ストZERO3

シャドルーが極秘裏に開発した装置。あるときは装置内にいる者のエネルギーを抽出し、すさまじい破壊力を誇るレーザー光線に変換する一種の兵器として、またあるときは、サイコパワーを照射し、ダメージを即座に回復させる装置として使用される。各キャラクターのエンディングによって使われかたはさまざまだが、ベガがこれを使って世界征服をたくらんでいたことはたしか。なお、レーザーの発射装置となるのは、サガットステージでおなじみの、巨大な涅槃像（→ナチャバ寝釈迦像）。

サイコパワー【力】

■「ストⅡ」シリーズ／「ストZERO」シリーズ／ストEX／ストEX plus／ストEX2 PLUS／エックス・メンVS.ストリートファイター／マーヴル・スーパーヒーローズVS.ストリートファイター／マーヴルVS.カプコン2

ベガがあやつる悪意のパワー。画面上では青白いオーラとして表現される。精神力を物理的な力に還元するという点はソウルパワーと同じだが、使い手が邪悪な意志をもって力を引き出した場合（＝誤った使いかたをした場合）はこの名で呼ばれ、世におおいなる災いをもたらすとされている。

最終兵器【兵器】

■サイバーボッツ

連合軍が地球諸国を制圧するため、極秘に開発した兵器。人間たちの生命の力「生体エネルギー」――とりわけ、悲しみや怒りなどの負の力――を取り入れ、破壊力へと還元する。その威力はすさまじく、たった20秒間の照射で半径1000km圏内のものを気化させてしまうほど。G.O.D.がこのシステムを管理しており、G.O.D.が暴走すると最終兵器もG.O.D.の目的――すなわち人類を一掃するために使われる。

サイファー【武器】

■マーヴルVS.カプコン／マーヴルVS.カプコン2

ストライダー飛竜がおもに使用する武器で、剣とトンファーを合わせたような形状を持つ。刃の部分からはプラズマ粒子が放出され、あらゆる物質を一刀両断にすることが可能。あつかいが非常に難しく、ストライダーズにおいてもサイファーを使いこなせる者は数名しかいない。

サイモン・ハーバード【人物・♂】

年齢：26歳／生年月日：10月18日／身長：184cm／体重：74kg／階級：少佐／好きな音楽：JAZZ（とくにマイルス・デイヴィスの大ファン）／所属：（下欄参照）



■超鋼戦紀 キカイオー

●ラファーガ編〈所属：SHOTO軍〉……SHTO空軍ラファーガ隊の隊長をつとめる、知的な色男。誰もが認める一流のエリート・パイロットで、その実力に裏づけられた自信と余裕を持つ。努力や根性を表に出すことを嫌い、つねにクールでスマートな態度をくずさない。キザでナンパなところがあり、女性に対する賛辞は惜しまず、歯の浮くような言いまわしも平気で口にする。百戦錬磨の女たらしだったが、ある日謎の少女・イエールと運命的な出会いを果たし、本来の任務を逸脱するほど彼女にハマっていく。

●キカイオー編〈所属：SHOTO軍〉……空軍少佐。ジュンペイがキカイオーを用いて街を破壊しているとカンちがいし、攻撃を仕掛ける。

●ディクセン・ナカト編〈所属：SHOTO軍〉……空軍少佐。連合軍に寝返ったナカトを追撃するも返り討ちに遭い、脱出に失敗して死亡する。

●ワイズダック編〈所属：地球連合軍〉……SHTO軍のワイズダックと交戦する。

●パルシオン・カイ編・ストーリーB〈所属：地球連合軍〉……地球人の敵にまわったパルシオンと戦う。

●パルシオン・ケイ編・ストーリーB〈所属：地球連合軍〉……ゴルディバス、引いてはトレムノンの思念にあやつられ、暴走する。

●ツインザムV〈所属：SHOTO軍〉……空と大地の夢（異世界）に登場。子どもである彼らがツインザムVを操縦するのを制止しようとする。

●轟雷編（DC版）〈所属：地球連合軍〉……ゴルディバス軍の侵攻を食い止めようとしてシャドーレッドと交戦、重傷を負う。

サイロック【人物・♀】

本名：エリザベス・ブラドック／国籍：イギリス／身長：約180cm／体重：約70kg



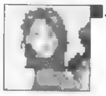
■エックス・メン

もとはイギリス人だが、暗殺集団ザ・ハンドの手で東洋風の外見に変えられた美女。強力なテレパシーを特殊能力として持ち、精神波をナイフ状にして攻撃することができる。また、格闘技に秀でており、さらには忍術をも使いこなす。ゲーム中での分身や刀さばきは、いかにも西洋人がイメージするニンジャ的な動きを思わせるところ。エンディングでは、闘いにも飽きたから、との理由でデンジャー・ルームを借り切り、撮影会としゃれこむ。



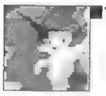
■マーヴル・スーパーヒーローズ

前作から残った、数少ない操作キャラクターのひとり。エンディングでは、我が家であるX-マンションに帰還し、ふたたびエックス・メンの一員として闘うことを決意する。



■エックス・メンVS.ストリートファイター

キャミィのエンディングに登場。キャミィを拉致しようとするマツオ・ツラヤバを退治し、帰るあてもないとうろたえるキャミィを「あまえてんじゃないよ！」と一喝する。また、vsアポカリプス戦の背景にも、カプセルのなかに捕らわれている彼女の姿が。



■マーヴルVS.カプコン

スペシャルパートナーとしてひさびさに参戦。精神波を剣のようにかまえ、相手に突進する。



■マーヴルVS.カプコン2

意外にも、『VS.』シリーズに操作キャラクターとして参戦するのは、本作が最初。

早乙女　刃（サオトメ・ジン）

→ジン・サオトメ

サオリ

→巽（たつみ）サオリ

サガット【人物・♂】



■ストリートファイター

本作の最終ボスで、タイの代表選手。ムエタイの闇の帝王と呼ばれ、素手の格闘ではおそらく世界最強の男と評されている。幼少のころ、不良に片目をつぶされた経験から強い男になる決心を固め、たゆまぬ努力をつづけることで現在の強さを身につけたらしい。決勝戦でリュウと対戦し、敗北を喫する。



■ストⅡ

生年月日：1955年7月2日／身長：226cm／体重：78kg／3サイズ：B130・W86・H95／血液型：B型／好きなもの：強い対戦相手／嫌いなもの：昇龍拳

前作でリュウに敗れた、元格闘技の帝王。リュウとの闘いで昇龍拳を受け、胸に大きな傷を負った。リュウの昇龍拳に対抗すべく修練を重ねたすえ、昇龍拳に改良を加えた新必殺技「タイガーアッパーカット」を編み出し、リュウに再戦を挑む。対CPU戦では、シャドルー四天王のひとりとして登場。



■ストⅡダッシュ／ストⅡターボ

プレイヤーも使用可能に。基本的な設定は「ストⅡ」と同じだが、リュウの昇龍拳に敗れたのち、今度は良きライバルとしてリュウと闘いたいとの思いで立ち上がった……という設定が追加された。エンディングでは帝王の座に返り咲くも、すでに称号への興味は失せており、きたるべきリュウとの再戦に備えてもっと強くなろうと決意。根本的にリュウと似たタイプらしい。



■スパⅡ／スパⅡX

「ストⅡ随一のノッポ男」の座を、4cmの差で新参者T.ホークに奪われた。新しくなったエンディングの彼は、これまで以上にリュウをホウフツとさせる。



■ストZERO

NEW DATA **体重：109kg／3サイズ：B140・W87・H95**

無名の東洋人（リュウ）に敗北した、元ムエタイの帝王。屈辱と憎悪のなかで新技タイガーブロウを編み出し、リュウを倒して王座を奪還するため旅に出た。最後はリュウに勝つが、彼が本気を出していなかったことをさとり、むなしさに襲われていたところをシャドルーにスカウトされる。『ストⅡ』時代にくらべてはるかに体重が重いところを見ると、シャドルーに入ってからやせたのかもしれない。ダンの登場にともない、片目に関する逸話が、「不良の手でつぶされた」から「幼いころのケンカで視力をほとんど失っていた目を、ダンの父につぶされた」というものに変更された。



■ストZERO2／ストZERO2 ALPHA

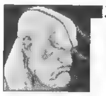
必殺技のひとつ「タイガージェノサイド」が、かつてアドンを全治4ヵ月に追いこんだ技であることが判明した。リュウに再戦を挑むところまでは前作と同じだが、結末は変化。シャドルー入りしてから心境が変わり、シャドルーの力を借りるのをやめ、ひとり修行に打ちこむことになる。



■ストZERO3

NEW DATA **好きなもの：強敵／嫌いなもの：姑息なヤツ／特技：潜水（20分以上）**

シャドルーに入れとのベガの再三の誘いも断り、独力でリュウを倒すためひたすらに修行。はじめのうちこそリュウへの憎しみにかられて鍛錬をつづけていたが、しだいに憎しみが生む力には限界があると気づきはじめた。旅のすえにリュウと再戦する機会を得るも、真の強さを引き出したリュウと闘わなくては意味がないと考え、殺意の波動に捕らわれそうになった彼を叱咤。いつの間にかリュウの強さにひかれ、彼が真に強くなる日を楽しみにしている自分に気づく。シリーズを重ねるにつれてリュウとの関係は好転しており、本作にいたっては友情まで芽生えつつあるようだ。



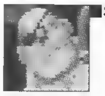
■ストEX2 PLUS

『ストEX』シリーズに初登場。不屈の精神ではい上がり、宿敵・リュウとの決戦に挑む。エンディングでは「俺より強いヤツを倒す」とのたまい、ほとんどリュウと同化している。



■エックス・メンVS.ストリートファイター

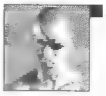
マグニートーのエンディングに登場。シャドルー四天王の一員だったが、ベガがマグニートーに敗れると、今度はマグニートーの配下にくらがえする。



■ポケットファイター

背景に登場。バー・ステージの2階席で、ベガとともに試合を観戦している。

SAGAT（サガット）【人物・♂】



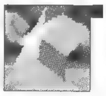
■ストリートファイター ザ・ムービー

『ストⅡ』シリーズのサガットをもとに作られた、実写映画出身のキャラクター。シャドルー・ギャングたちを統括する悪の頭領で、バイソン将軍に武器を供給している。「孤高の帝王」といった雰囲気を持つ『スパⅡX』のサガットとはちがい、本作の彼はまさに悪役。また、リュウに帝王の座を奪われたということもなく、逆にBALROGのボクサー生命を奪っている。最後はバイソン将軍を倒し、彼にかわるシャドルーの統率者として、引いては近代社会の指導者として畏怖されることに。

サキ

→想鐘（おもかね）サキ

佐吉（サキチ）【キャラクター】



■ヴァンパイア ハンター／セイヴァー／セイヴァー2／ハンター2／ポケットファイター

星の形をした、カプコンゲームの定番キャラクター。'85年発売のシューティングゲーム『エグゼドエグゼス』にボーナスアイテムとして姿を見せて以来、さまざまなゲームに顔を出している。その名前は某テレビ時代劇に由来。上にあげた作品群においては、レイレイの必殺技「暗器砲」で、気絶効果を持つ飛び道具（気絶暗器）として活躍する。なお、カプコン対戦格闘ゲームでは、気絶の目印として星型のマークが出現する場面も多いが、それらを佐吉と呼ぶことはない。

サキュバス【種族】

■『ヴァンパイア』シリーズ／マーヴルVS.カプコン／マーヴルVS.カプコン2／ポケットファイター

淫魔、夢魔などと呼ばれる、美しい女性の外見をした種族。モリガンはこの種族のなかでもとりわけ高い魔力を秘めている。通常は異性の精気をエネルギーして取り入れるが、『セイヴァー』で追加された設定によると、アーンスランド領のサキュバスは"刺激"を命の糧としているらしい。モリガンがアーンスランド家当主となった時点では全部で200人ほどしかおらず、絶滅も間近とされている。

さくら

→春日野（かすがの）さくら

さくら踊り【現象】

■ストZERO2／ストZERO2 ALPHA／ストZERO3／マーヴル・スーパーヒーローズVS.ストリートファイター／マーヴルVS.カプコン2／私立ジャスティス学園

さくらの勝利ポーズのひとつにある、奇妙な踊り。さくらの喜びの表現らしい。これに影響されてか、彼女の親友・ひなたも、勝利時に奇妙な踊りを踊る。

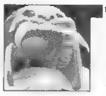
「酒と男とギャラクシー」【歌】

■スターグラディエイター2

ガンテツが十八番としている歌。ガンテツのエンディングで開かれる祝宴中、彼が仲間たちに歌って聴かせようとする。

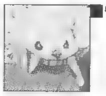
サスカッチ【人物・♂】

種族：ビッグフット／出身地：カナダ／生年：1903年／身長：166cm（幅208cm、足80cm）／体重：180kg



■ヴァンパイア

ぬいぐるみのように愛嬌のある雪男。自分と仲間が暮らす村の外にバケモノの気配（パイロンの気）を感じ、村を守るためにみずから闘いへと出向いた。体温の上昇を防ぐためか、体内に冷気を蓄積させることが可能。雪ダルマのような姿をした魔界生物、スノーマン族と友好関係を結んでおり、彼らの応援を背に闘う。最後は、敵をやっつけた栄光をたたえられ、村に彼の氷像が完成。ビッグフット族は世界征服に向けて戦の準備を開始する。なお、「サスカッチ」とは本来、カナダに生息する雪男を指す言葉。



■ヴァンパイア ハンター

以下のエピソードが追加された。──世界を征服するため、個体数を増やし戦の準備をはじめたビッグフット族だったが、人口が増えすぎて食料が不足。そんなとき、人間の食べ物・バナナの味を知り、人間との交流を深めていく。

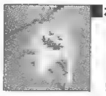


■ヴァンパイア セイヴァー

ビッグフット族はバナナを通じて人間たちと友好関係を築きつつあった。サスカッチもその例にもれず、しばしば人里へ降りていたが、ある日村に帰ってくると村人たちが全員姿を消しており、村の中央部には不気味な穴が……。これは一大事と考えた彼は穴に飛びこみ、またも闘いへ身を投じることに。もっとも、危機感を抱いていたのはサスカッチだけで、当の仲間たちはジェダから山盛りのバナナをもらいシアワセを満喫していた、というオチがつく。

■ヴァンパイア ハンター2

設定は「ハンター」と同じだが、キャラクター別のエンディングは用意されていない。



■ポケットファイター

背景に登場。雪国ステージではリフトロープにぶら下がり、南国ステージでは仲間とともにバナナの木に登っている。また、本作のフェリシアはフラッシュコンボ中に彼のコスプレをする。

サターン

→サターン・ダイヤー

サターン星【地名】

■スターグラディエイター

アンドロメダ星雲にある惑星。サターンの故郷。地球よりはるかに文明が進んでいるが、娯楽に関しては研究があまり進んでおらず、大道芸も存在しない。

■スターグラディエイター2

サターンは、この星に大道芸を認めてもらうため奮闘している。

サターン・ダイヤー【人物・♂】

国籍：サターン星／年齢：260歳／身長：183cm／体重：71kg／武器：プラズマヨーヨー



■スターグラディエイター

サターン星からやってきた、陽気でおかしな大道芸人。スターグラディエイターの指揮官をつとめる。もとはサターン星で研究生活を送っていたが、地球の視察に訪れたさい、母星にはない文化「大道芸」を目撃、ひと目でトリコに。自分も大道芸を身につけ、技術提携を目的にふたたび地球を訪れるも、星間協定にふれるため一

般人に自慢の芸を披露することもできず悶々としていた。そんなとき、スターグラディエイターとして傭兵たちをひきいる任務があると知り、そこで思う存分大道芸を披露しようと隊に志願する。大道芸の道具である巨大なヨーヨーが武器。



■スターグラディエイター2
地球で大道芸を披露することに成功した彼は、今度はサターン星に大道芸を文化と認めてもらうため、四苦八苦していた。そんなある日「ビルシュタイン復活」の報を聞き、スターグラディエイターの指揮官に復帰。部隊をひきいてふたたびゼータ星へと向かう。母星の「変態王子」プリンスから一方的にライバル視されているが、本人はいたって迷惑そう。



■マーヴルVS.カプコン2
同じスターグラディエイターとしてのよしみか、ハヤトの勝利ポーズに登場する。

殺意の波動【力】

■スパIIX／「ストZERO」シリーズ
相手を倒したい心を極限まできわめ、物理的な力へと変換したもの。力のベクトルとしてはベガの「サイコパワー」に類似している。ゴウケンはこれを抑える方向に動いたが、豪鬼はこれをきわめて修羅道を進むことになった。昇龍拳、波動拳、竜巻旋風脚に本来宿っており、これらの技の使い手であるリュウも目覚める可能性がある。
■「ストEX」シリーズ
この力にとりつかれた者たちの念が、ガルダを生み出したと言われている。

殺意の波動に目覚めたリュウ【人物・♂】



■ストZERO2 ALPHA
リュウのエンディングで豪鬼が語るとおり、殺意の波動に目覚めてしまったリュウ。略して「殺意リュウ」などと呼ばれる。目覚めたとは言っても完全に殺意に囚われてしまったわけではなく、本来のリュウの精神も残しているようだ。豪鬼の技の数々が使用できるほか、波動拳などの性能が異なり、オリジナルコンボ発動時のポーズも変化。乱入キャラクターのさくらや、最終ボスの豪鬼との会話もリュウとは異なっている。もともとは「ストALPHA2」(「ストZERO2」の海外版)の隠しキャラクターだったが、プレイヤーの要望が高かったため、本作で使用可能になった。黒い胴着が目印。



■ストZERO3(DC·PS·SS版)
コンシューマ版でのみ隠しキャラクターとして登場し、使用することが可能。「滅」の字を背負い、殺意の波動のおもむくままに死闘をつづけている。最後は豪鬼と闘い、彼を殺して第2の豪鬼となってしまう。



■ストEX plus
赤く光る目が特徴的なリュウ。破壊の衝動にとらわれ暴走するが、正気は残している。最後は「これは本当の力じゃない!」と我にかえり、自力で殺意の波動を克服。

サツキ【人物・♀】

■ストZERO3
ベガ親衛隊のひとりで、日本出身。その名前は「5月」を意味する日本語に由来。

サテライト7戦争【戦争】

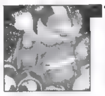
■サイバーボッツ
2074年に勃発したコロニー間の武力紛争。はじめてVA部隊が実戦投入された戦いとして有名。この戦争で、ガウェインは右手を失いながらも部隊を勝利に導き、その名を銀河にとどろかせた。

サニーフィールド練兵場【施設】

■超鋼戦紀 キカイオー
アービンがゴンザレス隊に配属される以前、軍事訓練を受けてきた施設。彼はここで"ハウ・トゥ・キル"を学んだ。

サノス【人物・♂】

本名：同じ

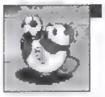


■マーヴル・スーパーヒーローズ
土星の衛星・タイタン出身の超人類。「狂えるタイタン人」と呼ばれ、生を憎み破壊と残虐を好む。一度はヒーローたちに敗れたが、死の女神ミストレス・デスの手で復活。彼女のために6個のインフィニティ・ジェムを集めるべく行動を開始する。本作の最終ボスであり、SS・PS版のエンディングでは、宇宙最強の神となったサノスがこれ以上のことを望むか望まないかを選択可能。このとき「望まない」を選ぶと彼の畑仕事姿が見られるが、これは原作のコミック「インフィニティ・ガントレット」のラストで、アダム・ウォーロックにガントレットを渡したサノスが権力や世界を統べることのおろかさをさとり、ひとり田舎の惑星に去って自給自足の生活をはじめる――というエピソードをもとにしている。

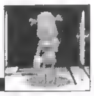


■マーヴルVS.カプコン2
「マーヴル・スーパーヒーローズ」以来の参戦を隠しキャラクターとして果たす。

裁かれ状態【現象】



■「ヴァンパイア」シリーズ



マーヴルVS.カプコン2■

アナカリスの必殺技「王家の裁き」を食らい、変身した状態。裁かれ状態におちいると、本来のイメージを微妙に残しつつも、まったく異なるモノへと変化する。名前のアタマに「裁かれ～」をつけると、この状態のキャラクターを意味する言葉に。なお、「ウォーザード」の真ヴァルドールが使う「カースディスティニィ」など、対象を無力な姿へ変身させる技を食らった状態も「裁かれ状態」と呼ぶことがある。

ザ・ハンド【組織】

■エックス・メンVS.ストリートファイター
東南アジアを拠点とし、世界各地で暗躍している暗殺傭兵集団。頭目は日本人のマツオ・ツラヤバ。記憶喪失のサイロックを洗脳して忍術を教えこんだり、オメガレッドを冷凍睡眠からよみがえらせたりと、エックス・メンにはさまざまな形で関わっている。ゲーム中では、キャミィのエンディングに登場。記憶を失ったキャミィは、あやうくこの組織の一員にさせられるところだった。

サブ【イヌ】



■「ストII」シリーズ
ガイルの娘・クリスの飼いイヌ。純アメリカ家庭のガイル一家に似合わず和風の名前を持つ。「ファイナルファイト」に登場するイヌ(シロというらしい)とは友だちだとか。

ザ・フール(愚者)【スタンド】

使用者：イギー
■「ジョジョの奇妙な冒険」シリーズ
砂の性質を備えた、獣と機械を合成したような異形のスタンド。その外見はあくまで実体化のための一時的なイメージであるらしく、無形の砂に変じて攻撃を無効化したり、他人の姿をコピーするなど変幻自在の能力を持つ。翼を開くことで短時間の滑空も可能なほか、シェルター状に変形して水中に潜むなど、陸・海・空のあらゆる状況に対応する柔軟性を備えている。

ザベル＝ザロック【人物・♂】

種族：ゾンビ／出身地：オーストラリア／生年：1889年／身長：180cm／体重：39kg



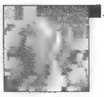
■ヴァンパイア
邪悪な魂を持つミュージシャンがゾンビ化したもの。生前はヤングオージーたちのカリスマ的存在だった。力を欲するがあまり帝王オゾムの奸計にのって魂の契約を行ない、100人もの観客を殺した直後に白骨化。生ける死体となったのちも、「ダークストーカーズを葬り去ったときこそ永遠の力を与える」とのオゾムの言葉にしたがい、ギターを片手に殺りくをつづけている。オゾムに力を与えられたため、体内から自在に凶器をくり出すことが可能。最後は約束どおり「邪悪な力」をオゾムから授けられるが、強大な力を手にした彼は新たに、オゾムを倒して闇の帝王となる野望を抱く。ちなみに、ザベルの生前の姿は、勝利ポーズで見ることができる。



■ヴァンパイア ハンター
力を得たザベルは、オゾムに取ってかわり帝王とならんと考え、自分の陰謀がル・マルタ経由でオゾムにつつぬけであることもかまわず、魔界へ突撃する……という後日談が、エンディングメッセージの追加により判明。死体同士のよしみか、新キャラクターのレイレイにひとめぼれする場面も。



■ヴァンパイア セイヴァー
自分に力を与えたオゾムを倒し帝王の座を奪う計画を立てていたザベルだったが、ある日オゾムが突如消滅し、その居城は魔次元への入口へと変化してしまった。魔次元で待つ強敵を倒したときこそ自分が帝王になる、と確信したザベルは、ル・マルタとともに戦場へおもむく。ル・マルタがオゾムからの借り物ではなくなったためか、その使い道は以前よりも広がった。最後はジェダを倒して魔力を吸収し「Q極ハイパーザベル」に変身……と思いきや、魔力に耐えきれず自滅する。生前は希代の名ギタリストとして名をはせ、「メタルの神」とまでうたわれていた、との設定が追加された。
■ヴァンパイア セイヴァー2
設定は「セイヴァー」と同じだが、キャラクター別のエンディングは用意されていない。
■ヴァンパイア ハンター2
設定は「ハンター」と同じだが、キャラクター別のエンディングは用意されていない。



■ストZERO2
ケンステージの背景に、イライザ誕生パーティーの来賓として登場。ゾンビではなく生前の姿で、レイレイにギターを聴かせている。

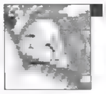


■マーヴルVS.カプコン
魔界コンサートステージの背景で、ゾンビの声援を受けながらギター片手に熱唱している。

ザ・マシンガンズ【組織】

■ストIII 2nd
ヒューゴーのエンディングにおいて、ヒューゴーのチームとタッグマッチを行なうチームで、「スーパーマッスルボマー」にてライバル同士だったレスラー、ザラゾフとコルトがそのメンバー。ヒューゴーがエレナ以外の人物と組む場合、かならずこのチームと対戦することに。

サマンサ【人物・♀】



■「ストII」シリーズ
ジャングルの野生児ブランカことジミーの母親。人間離れした姿へと変貌した息子を温かく迎える、深く広い心の持ち主。ブランカのエンディングに登場するが、ゲーム中では名前はわからない。
■ストEX2
姿こそ見せないが、エンディングでブランカとの再会を果たす。

早雷(さらい) →黒澤早雷(くろさわさらい)

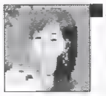
ザラゾフ →アレクセイ・ザラゾフ

サリー【人物・♀】

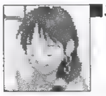
■ストII／ストIIダッシュ／ストIIターボ／スパII
ダルシムの妻。ダルシムとのあいだに息子のダッタがいる。夫同様にヨガの修行を積んでいるらしく、食事の摂取量を調節できるという特技を持つ。ゲーム中では、まだ名前も姿も明かされていない。



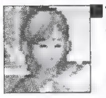
■スパIIX
ダルシムのエンディングが描き直されたのにともない、姿が登場。一児の母とは思えないほど若くてかわいい。



■ストZERO2／ストZERO2 ALPHA
年齢：17歳／身長：156cm／体重：40kg／3サイズ：B82・W57・H86
ダルシムにはもったいないくらいかわいい奥さんで、このときわずか17歳(!)。ダルシムのエンディングでは、生まれたばかりの息子・ダッタを抱いて登場し、夫を励ます。このほか、ダルシムステージでは夫の応援に駆けつけ、夫の戦況に合わせて喜んだり悲しんだりと豊かな表情を見せる。
■ストZERO3
まだダッタを身ごもったばかり。ダルシムステージでは、身重の身体を押して夫を応援する。
■ストEX2
姿は見せないが、「ストZERO2」同様、エンディングで夫を励ます。



■エックス・メンVS.ストリートファイター
ダルシムのエンディングに登場。アポカリプスと闘う夢を見たと話す夫に、カレーが冷める前に食べるよう、優しく勧める。



■マーヴル・スーパーヒーローズVS.ストリートファイター
ダルシムのエンディングに登場。夫が得体の知れないバケモノ(シュマゴラス)を連れてきても驚くことなく、得意のカレーをふるまってにこやかに笑う。

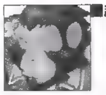


■ポケットファイター
背景に登場。南国ステージで、ゾウ(コダル?)に乗っている。

サルガッソー【地名】

■ヴァンパイア セイヴァー
オルバスがエンディングで発見する、暗黒の海域。魔界の力により閉ざされていたが、オルバスがジェダを倒したのち行き来が可能となった。先住民族として、オルバスと似たような海の民が住んでいる。現実の世界にも、西インド諸島付近に「サルガッソー海」と呼ばれる海域がある。

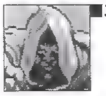
猿兵【サル】



■超鋼戦紀 キカイオー
●ワイズダック編・ストーリーB……アービンの夢のなかの未来世界に登場する、サルの兵士。ゲーム中では単に「サル」と呼ばれる。高い知能を持ち、ワイズダックやキカイオーなど過去の人類の産物を操縦して人間たちと戦っているが、人間の言葉は通じない。

ザ・レイス【人物・♂】

出身地：インド・ニューデリー／身長：219cm／体重：160kg



■スーパーマッスルボマー
「魔界の使者」の呼び名で恐れられる、不気味な選手。猫背でツメを長く伸ばし、頭からローブを羽織ったその外見は、レスラーよりも魔導師と言ったほうがピッタリくる。身体のなかに無数のヘビを飼っており、生きた凶器として試合中に使用。不気味な外見や極悪非道の闘いぶりで、見る者すべてを恐怖におとしいれる。

ザ・ワールド(世界)【スタンド】
使用者：DIO
■『ジョジョの奇妙な冒険』シリーズ
スタープラチナとほぼ同じタイプの、圧倒的パワーとスピードを誇る近距離型スタンド。しかし恐るべきはその真の能力で、数秒間世界すべての時を止め、自分だけが自在に行動することが可能。これによって、弱点であるはずの射程距離の短さは解消されており、ザ・ワールドと対峙した者は接近されたことも、そして攻撃されたことも気づかぬまま、静止した時間の中で粉砕される。また、限定的ながらも、ハーミットパープルと同質の念写能力をも有しているようだ。

沢村修一【人物・♂】

■私立ジャスティス学園
将馬の兄。太陽学園野球部のエースで、卒業と同時にプロ入りする予定だったが、何者かに襲撃されて腕を負傷し、プロ入りの話は白紙にもどってしまった。もっとも、完全に野球ができなくなったわけではない。オープニングデモや、将馬のエンディングに姿を見せる。

沢村将馬【人物・♂】
生年月日：10月10日／血液型：O型／身長：162cm／体重：57kg／3サイズ：B92・W78・H80／好きなもの：プロ野球、野球ゲーム／嫌いなもの：大きくて強いもの、バスケットボール、バレーボール／特技：野球／所属高校：五輪高校

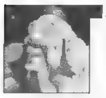
■私立ジャスティス学園
五輪高校に通っている、負けず嫌いの熱血野球少年。いつも背中に、手製の練習用バットを背負っている。正義感は強いが、短気で直情的な性格が災いし、試合中にもすぐ騒動を起こすため、実力はあるのになかなかレギュラーになれない。いつものようにケンカさわぎで停学処分をくらっていたあるとき、クラブの襲撃事件が発生し、野球部エースの兄・修一もケガをしてしまった。兄を守れなかったことを悔い、仇討ちと事件の真相究明のため、他校へなぐりこみをかける。幼なじみの夏のことを気にかけているが、自分の背が彼女よりも格段に低いことを気にしている様子。

ザンギエフ【人物・♂】

■ストII

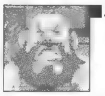
ストIIダッシュ
ストIIターボ

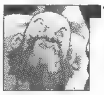
生年月日：1956年6月1日／身長：211cm／体重：115kg／3サイズ：B163・W128・H150／血液型：A型／出身地：ロシア／好きなもの：レスリング、コサックダンス／嫌いなもの：波動拳、ソニックブーム、ヨガファイアー、タイガーショット
モヒカン頭と胸毛がまぶしい赤パン男。「赤きサイクロン」と呼ばれ、自身も好んでそう名乗る。ロシアレスリングとアメリカンプロレスをミックスした独自のスタイルにより、ロシアの闇プロレス界で無敗を誇っていたが、あまりに強すぎたためプロレス界から追放同然の憂き目に。仕方なく山ごもりをしていたさい、とある人物に強さを認められ、その人の望みをかなえるため世界の強豪たちに挑む。得意技は、クマを相手に特訓を重ねて鍛え上げた「スクリューパイルドライバー」。飛び道具が使えずスピードも遅い、リーチもふつう、と欠点は多いが、ひとたびスクリューをキメれば逆転も夢ではない、というスリリングさが一部の人々を魅了した。エンディングでは、とある人物＝母国の大統領にペレストロイカへの貢献を認められ、ふたり(＋KGB)で仲良くコサックダンスを踊る。

■スパII／スパIIX
NEW DATA 嫌いなもの：波動拳などの飛び道具
飛び道具の使い手が増えたため、「嫌いなもの」が数え切れなくなってしまった様子。自分のような筋肉美こそ真の美と考え、正反対の美を求めるバルログを嫌っているようで、『スパIIX』のエンディングに追加された一枚絵からもバルログへの対抗意識がうかがえる。

■ストZERO2／ストZERO2 ALPHA
祖国ロシアとウォッカをこよなく愛する怪力プロレスラー。最終ボスは全米一の格闘家・ケンで、アメリカVS.ロシアの古き構図を体現する。エンディングではストリートファイトに全力で取り組む姿をロシアの偉い人に認められ、ロシアの強さを全世界に示すことを約束。よりたくましい身体を作るため、偉い人の支援を受けトレーニングに励むことになるが、資金不足がたたり、結局は山小屋でクマを相手にすることに……。

■ストZERO3
NEW DATA 身長：214cm／体重：121kg／3サイズ：B172・W133・H154／嫌いなもの：飛び道具(波動拳など)、妙齢の美しい女性／特技：ウォッカの一気飲み、寒さに耐える
ロシアの英雄。祖国の偉大なる指導者の依頼を受け、ロシアの脅威・シャドルーを退治するため出発する。最後は、同じ目的でシャドルー基地に潜入していたE.本田と意気投合し、協力してサイコドライブを破壊。依頼を果たしたうえ、E.本田という「新たな同志」を得て満足する。本作で登場した新キャラクター、R.ミカに慕われ、彼女のストーリーでは心の師弟関係を築く。

■ストEX／ストEX plus
世界中の強者を破って自身の強さを証明するため、世界にはばたく。シリーズが変わっても目的は同じで、祖国の偉い人が見守っている点も変わらない。インドのレスラー、ダランから一方的にライバル視されている。

■ストEX2
前作の闘いを終えたのち祖国のトレーニングルームにもどったものの、相手がいないまま訓練をつづけることにうんざり。ロシアの底力を世界に示すため、ふたたび闘いの場へ向かった。最後は『ストII』と『ストZERO2』をミックスしたような結末を迎える。
■ストEX2 PLUS
設定は『ストEX2』とほとんど変わらない。エンディングでは、『ストEX』同様に祖国の偉い人が手紙をよこし、ザンギエフの活躍をたたえて最高のボルシチの支給を約束する。

■エックス・メンVS.ストリートファイター
新たな強敵を求め、ミュータントとの闘いに飛びこんだ。飛び道具も撃たず宙にも浮かばないという点では、全キャラクター中もっとも人間らしいと言えるかもしれない。文学に目覚めたようで、勝利時にはトルストイの言葉を引用するが、まちがっているのはご愛敬といったところ。コロッサスとは同じロシア出身ということで意気投合。エンディングではふたりで協力し、やはり同郷出身の人間兵器・オメガレッドを退治しに出かける。

■マーヴル・スーパーヒーローズVS.ストリートファイター
相も変わらず回転と投げ技で自分の強さを見せつけようとしており、アポカリプスを倒すのも彼のベルトを奪って最強の証を得るためのようだ。「鋼の肉体」は以前から彼の自慢だが、本作では、それを追求するあまり改造人間になったザンギエフまで登場する(→**メカザンギエフ**)。エンディングでは父母に弟、妹、そしてクマ、とザンギエフ一家が勢ぞろい。ボルシチとサーモンがのった食卓を楽しげに囲む。

■マーヴルVS.カプコン
対戦中にコマンドを入力することで、前回は別個のキャラクターだったメカザンギエフに変身可能となった。エンディングでは、自分が最強と確信したあげく、たまたま目の前にいたプロディアに「ロシアの魂」を見せつけようと闘いを挑む。また、リリス風モリガンのエンディングでは、精神と肉体がリリスと入れかわるハプニングが。しかも、その状態が気に入ったのか、モリガンを「お姉さま♥」と呼び、すっかりリリスになりきってしまう。

■マーヴルVS.カプコン2
従来の『VS.』シリーズ同様、操作キャラクターとして最初から選択できる。前作に引きつづき、メカザンギエフにも変身可能。

■ポケットファイター
偉い人の依頼を受け、祖国ロシアにフェリシアを招きミュージカルを成功させるため、彼女を探す旅に出る。

ZANGIEF(ザンギエフ)【人物・♂】

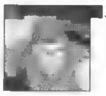
■ストリートファイター ザ・ムービー
『ストII』シリーズのザンギエフをもとに作られた、実写映画出身のキャラクター。悪の権化バイソン将軍のボディーガードと補佐役を兼任しているが、根は善良で繊細な人物。最後は自身のあやまちに気づいてバイソン将軍を倒すも、自分がいままで彼のもとで犯してきた罪に耐えられず去っていく。実写版なのに恐ろしいほどイラストに酷似しているため、注目を浴びた。もっとも、似ているのは外見だけで性能はもとのキャラクターとまったくかけ離れており、そのギャップは全キャラクターのなかでもトップクラス。

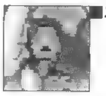
ザンギエフ一家【家族】
■マーヴル・スーパーヒーローズVS.ストリートファイター
本作におけるザンギエフのエンディングで初お目見えとなった、ザンギエフの家族。意外にも両親は若く、弟妹たちは幼い。ザンギエフは父親似だと言うことも明らかに。

三賢者【人物】

■ウォーザード
グリーディアの王家に仕える100人の賢者の長たち。勇気の賢者であるバロ、力の賢者であるビゴ、知の賢者であるビスツの3名を指す。呪いによって獅子と化した国王レオを人間にもどすため「錬命の儀式」をとり行ない、首から下の人間の身体と人間の心をレオに取りもどさせるのと引きかえに亡くなった。しかし、その魂はつねにレオとともにあり、彼を導いている。

三種の奥義【技】
■スパIIX／ストEX2
波動拳、昇龍拳、竜巻旋風脚の3つの技を指す。本来は人を殺めるための拳として使われていたが、ゴウケンが技にこもった殺意を洗練し、リュウとケンに伝授した。これに対して豪鬼は、自身の殺意の波動を極限まで高めることで、これらの技を使いこなすことに成功している。

三条【人物・♂】

■ストIII／ストIII 2nd
いぶきステージに登場する、長身の忍者。ふだんは学者に扮している。

サンスポット【人物・♂】
本名：ロベルト・ダコスタ

■エックス・メンVS.ストリートファイター／マーヴル・スーパーヒーローズVS.ストリートファイター
日光をエネルギーに変換する特殊能力を備えたミュータント。能力を使っているあいだは身体が黒く変色する。vsアポカリプス戦の背景に登場。画面左上、ブランカが捕らわれているカプセルのすぐ左側で、ほかのヒーローたち同様カプセルに閉じこめられている。

サンダーフット族【部族】
■スパII／スパIIX
ネイティブ・アメリカンの一部族で、T.ホークはこの部族の出身。「聖地」と呼ばれる豊かな土地で暮らしていたが、30年前、その地を欲するシャドルーの手にかかり滅ぼされた。
■ストZERO3(DC・PS・SS版)
シャドルーに滅ぼされることなくいまだ健在。T.ホークは、この部族で一番の戦士とされる。

サンダー・ホーク
→T.ホーク

サンタナ・ローレンス【人物・♂】
生年月日：2070年9月27日(29歳)／身長：195cm／体重：97kg／3サイズ：？／血液型：B型／足のサイズ：26.5cm／宝物＆好きなもの：自由な時間、歌と音楽、セクシーな女の子／苦手なもの：ウェポンギルド／趣味・特技：サブウェポン・アーム・レッグの自作、軍の機密通信傍受、カードゲーム(＆イカサマ)

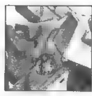
■サイバーボッツ
エキゾチックな(デビロット姫いわく『バタくさい』)顔立ちが印象的な、ジャンク屋の青年。自由をこよなく愛し、気ままなその日暮らしを楽しむ楽天家で、VAの違法改造パーツを売ることによって生計を立てている。廃棄パーツを仕入れるために連合軍のコロニーを訪れたさい千代丸たちと出会ったことで、レジスタンス軍と連合軍の争いに巻きこまれていく。商売柄、VAパイロットたちにくわしく、生体改造される前のシェイドとも顔見知りだったようだ。一見ただのお調子者だが、やることはやるため周囲からは一目置かれている。

サンタム【人物・♀】
■ストZERO3
ベガ親衛隊のひとりで、ベトナム出身。その名前は「8月」を意味するベトナム語に由来。

散髪屋の主人
→カーン

死合う【用語】
■『ストZERO』シリーズ
元と豪鬼が好んで行なうこと。ふたりにとって「しあい」とは、技術の試し合いを意味する一般用語「試合」ではなく、命を賭けた真剣勝負「死合い」であり、それを動詞化すると「死合う」になる。

CIA【組織】
■ストIII 3rd
実在するアメリカの中央情報局「Central Intelligence Agency」の略称。本作では、世界中で発生している奇妙な事件を追ううちQの存在に気づき、彼の正体および事件との関連を調査している。

G.ヴァイス【VA】
コードナンバー：GP-V4／アーム：フォースクロー／レッグ：トレッズ／ウェポン：ホーミングミサイル／頭頂高：12.3m／総重量：46.1t／センサー有効半径：5700m

■サイバーボッツ
白兵戦用高機動VA。ガルディンのキャタピラ出力をアップし、地上格闘を重視しているのが特徴。また、近距離有視戦闘においてもっとも信頼のおける兵器・クラッシャーアームを装備し、攻撃時の死角を減らしている。外見的には、VAというよりも戦車に近い。

GNT【組織】
■ストリートファイター ザ・ムービー
CHUN LI、HONDA、BALROGが勤めているテレビ局。CHUN LIはテレビレポーター、HONDAはカメラクルー、BALROGはカメラマンとして働いている。

G.O.D.【機械】



■サイバーボッツ

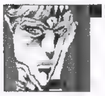
連合軍が開発した究極生体コンピュータで、最終兵器の頭脳。「Ganglions of Omniscient Disrupter」――すなわち「全能破壊者」の名を持ち、人間の頭部が複数組み合わさったような、有機的で不気味な外見を有する。VAによる一斉同時攻撃を実行するために生み出され、その処理能力は従来の軍事用コンピュータの数兆倍。通常はワーロックのコクピット部に格納されており、いざというときはVAとして最終兵器から分離・戦闘することも可能となっている(ただし、ゲーム中はワーロック以外のVAに搭乗することもある)。本来は連合軍の世界征服のため製造されたが、しだいに人間の制御をはずれて暴走しはじめ、人間たちを「粛正」するため動き出す。

G=ギンズ隊員

→ジョージ=ギンズ

シーザー・アントニオ・ツェペリ【人物・♂】

生年月日:1918年5月13日/血液型:A型/身長:186cm/体重:90kg

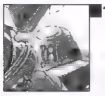


■「ジョジョの奇妙な冒険」シリーズ

ジョナサン・ジョースターに"波紋"を手ほどきしたウィル・アントニオ・ツェペリの血統。誇り高き血統ジョセフのスーパーコンボ「忘れぬ想い」の演出中に、その顔がカットインされる。若き日のジョセフとともに超人類"柱の男"たちと戦いをくり広げるが、そのひとりワムウの「神砂嵐」の前に敗れ、ジョセフのための解毒剤入りピアスを奪って死亡。得意技はシャボン玉に波紋を流すシャボンランチャーで、相手が"風の流法(モード)"をあやつるワムウでなければ敗北はなかったのかもしれない。週刊連載当初、ウィル・アントニオ・ツェペリに子孫がいないことになっていたのは、もはや言いつくされた揚げ足取りだ。

G.サイクロン【VA】

コードナンバー:GP-D2/アーム:デスドリル/レッグ:インセクトロイド/ウェポン:地雷/頭頂高:13.2m/総重量:43.1t/センサー有効半径:5700m



■サイバーボッツ

試作型中距離支援用VA。かつてVAの白兵戦用武器として活躍したドリルガンの改良タイプであるドリルアームを試験的に取り入れている。進化した装甲素材にドリル兵器は有効ではないとされてきたが、このドリルアームはハイパーバリアブルフレーム構造をドリル部分に応用した新型で、変型機能を持つ。

CWA【組織】

■スーパーマッスルボマー

本作に登場するレスラーたちが所属しているプロレス協会。「CAPCOM WRESTLING ASSOCIATION」(カプコン・レスリング・アソシエーション)の略。

シーハルク【人物・♀】

本名:ジェニファー・ウォルタース



■マーヴル・スーパーヒーローズ

ハルク同様、怪力と頑丈さを秘めた緑色の身体を持つ女性。ハルク(正確には平常時の姿、ブルース)の従兄妹にあたり、本職は弁護士。仕事のもつれから事故で重傷を負ったさいブルースから輸血を受けたため、ハルクと似たような体質になってしまい、その後アヴェンジャーズに加入した。ゲーム中では、vsサノス戦の背景で石になっているヒーローのひとりとして登場(右から2番目の石像)。サノスを倒すと石化が解け、緑色の肌があらわになる。

G.ビルシュタイン

→ゴースト・ビルシュタイン

Gファイル【アイテム】

■ストⅢ/ストⅢ 2nd

ギルが所有する謎のファイル。いぶきは、これを持ち帰るよう命じられているが、ギルが言うには「常人が読んでも何もできない」ものらしい。「G」とは「GENOCIDE」の頭文字だ、いや「GILL」の略だ、などさまざまな説があるが、実際に何を意味するのかは謎。

シープ・ザ・ロイヤル【人物・♂】

出身:オーストラリア・メルボルン/身長:199cm/体重:163kg/年齢:34歳

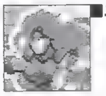


■スーパーマッスルボマー

CWAのレスラーのひとり。オーストラリアに住んでいた当時は、ラグビーのナショナルチームの一員として活躍し、アメリカへ移住したと同時にアメリカンフットボールへ転向。名選手としてその名をはせるも、暴力沙汰を起こし、今度はプロレスラーに転身した。貴族風の名を持つが、肥満しつくしたその肉体やダブルモヒカンな髪型、舌を出した表情からは、高貴さは微塵も感じられない。通り名の「迷える羊」とは、「いかに相手を殺さないか」という悩みからきたものだとか。

ジーン・グレイ【人物・♀】

本名:ジーン・グレイ・サマーズ/身長:約167cm/体重:約50kg



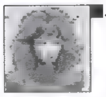
■エックス・メン

サイクロップスの妻であるミュータント。初期のエックス・メンに参加しており、サイクロップスとの愛を育んできたが、自分の能力をコピーした女性と入れかわられたり、自分のクローン体とサイクロップスが結婚するなど、彼と結ばれるまでには紆余曲折があった。本作ではサイクロップスとウルヴァリンのエンディングに登場し、サイクロップスとイチャついている。どちらのエンディングでも、ジーンに横恋慕していたウルヴァリンがショックを受けて去っていくのが哀れ。



■マーヴル・スーパーヒーローズ

サイロックのエンディングに登場。サイクロップスのかたわらにさりげなく立っている。



■エックス・メンVS.ストリートファイター

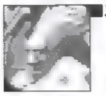
春麗のエンディングに登場。プロフェッサーXのかたわらにサイクロップスと並んで立っている。どの場面でもサイクロップスと一緒のようだ。

ジウユー【人物・♀】

■ストZERO3

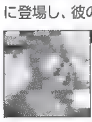
ベガ親衛隊のひとりで、中国出身。その名前は「9月」を意味する中国語に由来。

J【人物・♂】



■ストZERO

「ファイナルファイト」に登場した、マッドギアの下っぱ構成員。金髪に白い服を着用しており、動きがすばやい。本作ではソドムのエンディングに登場し、彼のマッドギア再生事業に協力する。

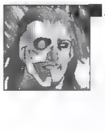


■ストZERO2/ストZERO2 ALPHA

ガイステージであるメトロシティに登場。試合を観戦中のハガーに首をしめられている。

シェイカー【人物・♂】

武器:プラズマチェンソー

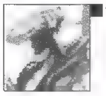


■スターグラディエイター2

第四帝国軍最凶の殺人鬼たち。それぞれ色が異なる3人の「シェイカー」がおり、3人そろって「シェイカークローン部隊」を結成している。シェイカーはすべてブラッドのクローンで、武器こそちがうが戦闘タイプはブラッドと同じ。ただし、彼らは誇りも正気も常識も持ち合わせておらず、ただ殺意のみで行動している。内面に影響されてか、人相・顔色は極悪。また、クローン同士の仲も悪く、3人のうち誰がオリジナルのクローンで誰が最強なのかをハッキリさせるため、つねに争っている。

J・ガイル【人物・♂】

使用スタンド:ハングドマン(吊られた男)



■ジョジョの奇妙な冒険 未来への遺産

ポルナレフが妹シェリーの仇として追う"両右手の男"。ゲーム中では、ホル・ホースの対CPU戦オープニングに姿を見せるほか、その使用スタンドである「吊られた男」が、ホル・ホースの必殺技として出現する。DIOにスタンドの使いかたを教えたエンヤ婆の息子で、性格は残忍冷酷にして卑劣。光のスタンド・ハングドマンを使って、手出しできぬ鏡像のなかから一方的に攻撃し、窮地におちいれば何の関係もない人間を傷つけて身代わりに仕立てる。しかし、最後は怒れるポルナレフによって針串刺しの刑に処され、文字どおり吊られた男となって非道の人生に幕を下ろした。

シェイド【人物・♂】

生年月日:20??年2月14日(?歳)/身長:235cm/体重:508kg(推定)/3サイズ:不明/血液型:?(たぶんA型)/宝物&好きなもの:?/苦手なもの:?/趣味・特技:脳波コントロールでVAをあやつれる、ときどき地球の「VAバトル」に出場



■サイバーボッツ

悲劇のVAパイロット。かつてはガウェインの隊に所属する優秀なパイロットだったが、連合国の生体エネルギー実験に利用され、生体兵器へと改造された。VA第一部隊が全滅したのは、改造されたばかりの彼の暴走によるもので、このとき、親友でありライバルでもあったケン・サオトメの命も奪っている。現在は連合軍の手で意識を完全にコントロールされており、連合軍に刃向かうすべての者を排除せんとして暗躍中。もっとも、完全に自我が失われたわけではないらしく、ふとした言葉にかつての記憶を取りもどし苦しむことも。なお、「シェイド」とは軍によってつけられたコードネームで、SS版で判明したところによれば本名はアイヒマン。

J・P・ポルナレフ

→ジャン・ピエール・ポルナレフ

ジェシカ【人物・♀】



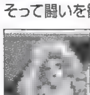
■ストZERO2/ストZERO2 ALPHA

「ファイナルファイト」でヒロインをつとめた、赤いドレスに金髪の美女。メトロシティを治めるマッチョ市長・ハガーの娘で、ハガーに恨みを持つ悪の組織マッドギアに誘拐されるも、最後には救出された。同作品の主人公コーディーとは幼なじみ兼恋人の間柄。『ストZERO2』および「ストZERO2 ALPHA」ではメトロシティステージの背景に登場し、コーディーといちゃつきながら試合を見物しているが、彼が女性キャラクターに見とれると嫉妬し、なぐりつける。



■マーヴル・スーパーヒーローズVS.ストリートファイター

デパートステージに登場。恋人のコーディーにぴったり寄りそって闘いを観戦している。



■スーパーマッスルボマー

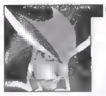
CWAのレスラー、ハガーの愛娘。本作は「ジェシカ誘拐事件」が起こる前の話であり、コーディーとはまだ恋人ではない。父の後輩のひとり、コルトから言い寄られている。ゲーム中ではハガーの勝利ポーズに登場。リングの上までのぼってきて父の勝利を祝い、父から肩車される。

■ファイナルファイトリベンジ

マッドギアの魔の手から解放されてまもなく行方をくらませ、ハガーやコーディーを心配させている。誰のエンディングを見ても、彼女が結局どうなったのかは不明。少なくともコーディーのそばからは離れたようだ。

ジェダ=ドーマ【人物・♂】

出身地:魔界/生年:B.C.4045(A.D.1890ごろ一度死亡、その後再生)/身長:216cm/体重:12～1002kg(可変)



■ヴァンパイア セイヴァー

"冥王"の異名をとるドーマ家の当主。魔界3大貴族のなかではもっとも若い。100年前、魔界の滅亡を自然の摂理と受け入れるベリオールに反発。彼に対抗しうる力を手に入れんとするあまり、人間界からエネルギーを取り入れすぎて自滅した。長い年月を経て復活をとげ、魔界が滅びゆくさまを目の当たりにすると「自分が世界の救世主になるしかない」と確信。魂の容れものとなる「神体」を造るため、「価値ある魂」の持ち主たちを魔次元へ呼び集める。本体は赤い液状をしており、技などに登場する血液状の液体も実際は血ではない。最後は神体を完成させ、「魂の救済」に乗り出そうとするも、人間界を統率しているという謎の「女」の存在にはばまれる。「女」の正体はコンシューマー版で明らかに!?

■ヴァンパイア セイヴァー2

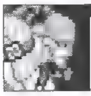
設定は「セイヴァー」と同じだがエンディングが異なっており、謎の「女」にはばまれずに計画を進めることになる。



■ポケットファイター

デミトリのEX必殺技「ミッドナイトブリス」により女性化した姿で、デミトリの城ステージに登場。デミトリに気に入られたのかも……。

ジェネティー【人物・♂】



■マーヴルVS.カプコン/マーヴルVS.カプコン2

キャプテンコマンドーの3人の仲間のひとりで、墓守りのミイラ男。もとは格闘アクションゲーム「キャプテンコマンドー」の操作キャラクターだった。「マーヴルVS.カプコン」および「マーヴルVS.カプコン2」では、キャプテンコマンドーの必殺技やハイパーコンボに登場し、彼に加勢する。

シェリー【人物・♀】

■「ジョジョの奇妙な冒険」シリーズ

ポルナレフの妹。通学途中、J・ガイルの手で辱めを受けたすえに惨殺される。ゲーム中にその名や姿が登場することはない。

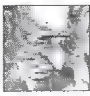
SHENG LONG(シェンロン)【人物・♂】

■ストリートファイター ザ・ムービー

RYUとKENの師匠で、「ストⅡ」シリーズにおけるゴウケンに相当する人物。弟のAKUMAから嫌われている。ゲーム中に姿は登場しない。

地獄大師(じごくたいし)【人物・♂】

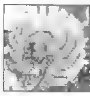
生年月日:1971年?月?日(自称128歳)/身長:174cm/体重:48kg/3サイズ:秘密/血液型:デビルX型/宝物&好きなもの:ネクロノミコン、ムカシイモリの黒焼き/苦手なもの:姫様のおしおき、ダダをこねられると弱い/趣味・特技:暗黒魔法レベル97、目を開けて寝る



■サイバーボッツ

デビロット姫に仕える悪の魔法使い。額にさんぜんと輝く「悪」のマークが印象的。デビロット姫の世話と生活指導を担当しており、彼女のおてんばぶりに手を焼いている。また、彼女がガウェインにご執心なのも気に入らず、思いとどまらせようと必死。どれもみな「姫様」を想えばこそ

の行動で、デビロット姫に仕えることが彼の最大の喜びである。大変不健康そうな外見をしているが、じつは100mを12秒台で走破する健脚の持ち主。世界有数の暗黒魔術の研究者としても知られ、あらゆる攻撃魔法を修得している。



■マーヴルVS.カプコン
スペシャルパートナーとして登場。Dr.シュタインとともに、デビロット姫の世界征服のお手伝いをする。自爆するときも一緒。

シズカ(静)　→天王院 静

雫　→一文字 雫

シスター・ローズ【人物・♀】
■「ヴァンパイア」シリーズ
フェリシアの育ての親である尼僧。アメリカのとある田舎町で、教会の前に捨てられていた赤ん坊のフェリシアを拾い育て、彼女が人間ではないとわかったあとも変わらぬ愛をそそぎつづけた。数年前、フェリシアに看取られながら逝去。フェリシアには「MAMA」と呼び親しまれ、彼女の人格形成上もっとも影響を与えた人物だと思われる。

四聖獣【組織】

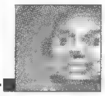


■スターグラディエイター2
地球連邦軍が抱える闇の暗殺部隊。連邦軍の「超人兵士計画」にもとづき、獣人の姿をした強化人間「超人兵士」たちで結成された。四方をつかさどる聖獣――白虎、朱雀、青龍、玄武の名を持つ4人から成り、超人兵士計画の第一被験者である雷怨が隊を指揮している。彼らに課せられた使命は、連邦軍の脅威となり得る、プラズマ兵器をあやつる戦士たちを抹殺すること。

地蔵【置物】



■ヴァンパイア／ハンター



■ポケットファイター
ビシャモンの舞台、雪国ステージの背景にたたずむお地蔵さん。非常に怖い顔をしているため、タローと同じくらい注目を集めた。

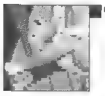
四天王【人物】



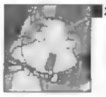
■「ストII」シリーズ
シャドルーに所属する4人――バイソン、バルログ、サガット、ベガの総称。初代「ストII」ではプレイヤーが使用することはできなかったが、「ストIIダッシュ」から操作キャラクターに仲間入りした。シャドルーの総元締めであり残りの3人をしたがえている立場のベガも、なぜか四天王のひとりとして部下たちと同列にあつかわれている。「ストZERO」シリーズでは、まとまりを欠き、シャドルーに加わっていない者も存在するため、この名で呼ばれることはない。

自動機械群【種族】
■超鋼戦紀 キカイオー
●ディクセン・ハルマ編……外宇宙から地球を侵略しにやってきた、人類の敵。機械が生命を持った種族で、人類が保有するありとあらゆる兵器と戦術をコピーし、仲間を増やしつづけている。群れの女王に種族すべてがささえられているアリと同様、強力な女王ユニット1体を倒しさえすれば群れ全体が力を失う。

シナ【ネコ】



■ウォーザード
タバサのペット兼武器兼防具である、3匹のネコ(アル、イブン、シナ)のなかの1匹。茶色と白の身体に黄色いハチマキを巻いている。もっとも、たいていタバサが持つカバンに変化しており、ネコ本来の姿は対戦開始時くらいにしか見せない。名前は、実在した錬金術士、イブン・シナからとったもの。



■ポケットファイター
アルやイブンと異なりゲーム中に名前が出てこないが、リュウのエンディングではネコ本来の姿で顔を出す。また、PS版オリジナルモード「つくってふぁいたー」のタバサは、「かばんネコ」というカードを最初からセットアップしている(タバサのお出かけセットのひとつで、攻撃にも防御にも役立つモノだとか)。

柴崎【人物・♂】



■ストZERO3
神月家に仕える若き執事。髪をオールバックにし、メガネをかけているのが特徴。おもにかりんの片腕として働いており、かりんのエンディングでは彼女の命令を受け、キラー衛星「まんじゅしゃげ」を作動させる。

ジパング【国家】
■ウォーザード
トクガワ幕府の方針で400年ものあいだ鎖国体制をつらぬいてきた、東方の独立国家。ムクロの出身地。将軍ナオスケが統治している。モデルとなった国はもちろん日本。

嶋隊員【人物・♂】
年齢：28歳／所属：地球防衛隊BIT



■超鋼戦紀 キカイオー
●バルシオン編……地球防衛隊BITの隊員。親しみやすくさっぱりした性格をしており、誰からも好かれている。おっちょこちょいでミスすることもしょっちゅうだが、本人はあまり気にしていない。特撮ものの警備隊にひとりはいる、なごみ系のキャラクター。

島津英雄【人物・♂】
生年月日：5月5日／血液型：A型／身長：165cm／体重：68kg／3サイズ：B93・W80・H85／好きなもの：日本文学、和食、生徒たち／嫌いなもの：争いごと、卑怯なこと／特技：空手、料理、洗濯、掃除／所属高校：ジャスティス学園(国語教師)

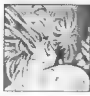


■私立ジャスティス学園
まじめで正義感が強い、ジャスティス学園の国語教師。口べたで、人づき合いがあまり得意ではない。もっとも、生徒を思う心は人一倍強く、たとえ正当防衛であっても生徒に手をあげることを嫌う。見た目さえない40男だが、じつは空手の名門・島津流の出身で、空手9段の腕を持つ。ヘンな肩パッドは島津流の証であり、気合いを入れるときに装着している。学長の雷蔵の指令にしたがい、自校にスカウトすべき人材を探していくうち、しだいに学園のやりかたへ疑問を抱き、真実と向かい合っていくことに。保健医の響子にホレており、最後は勇気をふりしぼって思いを告白。

島津流空手【流派】
■私立ジャスティス学園
空手流派の名門。英雄はここの跡取りだったが、父の死後に起きた跡目争いに嫌気がさし、みずから手を引いた。

ジミー【名称】
■「ストII」シリーズ
エンディングで判明する、ブランカの本名。いくらアンクレットを身につけていたとはいえ、緑の体色に獣のような風体に変貌していた彼を息子と理解し、あまつさえ自然に受け入れた母親はスゴイ。　→ブランカ
■ストZERO3
ダンがブランカを呼ぶときは、かならずこの名を用いる。かつてダンがブランカに助けられたさい、本名を教えてもらったのだろう。

邪悪の化身ディオ!!【人物・♂】



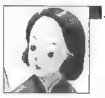
■「ジョジョの奇妙な冒険」シリーズ
DIOがまだ正体を現さず、そのスタンド能力も謎に包まれていた時点の姿。使用する技も肉の芽や怪力など、吸血鬼固有の能力が多い。ちなみにディオの名称は第3部から英文字の"DIO"に統一されており、この影を背負った姿はまだ見ぬ敵としての性格が強いことから、あえて第1部の呼び名"ディオ"と表記されていると思われる。

少家【家系】
■ヴァンパイア ハンター／ハンター2
代々「仙術」を伝えている家系。レイレイ&リンリン姉妹はこの一族の出身である。少家の者が住む村は闇の住人たち(ダークストーカーズ)の手にかかって焼き払われてしまったため、現在その血を伝えるのはレイレイとリンリンのみ。
■ヴァンパイア セイヴァー／セイヴァー2
レイレイとリンリンの前世の家系。ふたりとも、まったく別の家族の子どもとして転生したにもかかわらず、仙術師としての能力はしっかり受け継がれている。
■ポケットファイター
タバサが読んだ書物によれば、ひと振りするだけで姿を変えられる「魔法のステッキ」を代々伝えている家系。ちなみに、本来の読みは「シャオ家」なのだが、タバサは「しょう家」と読む(コンシューマ版のみ)。

シャオメイ【人物・♀】

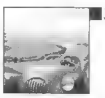


■ストIII 2nd
ヤンのエンディングに登場する、ホイメイの妹。姉と同じく、昇龍軒でバイトしている。姉にくらべるとおとなしくて人見知りをするほうだが、ユン&ヤン兄弟とは仲良しで、とくにヤンのほうが気になる様子。ちなみに、本作ではまだ名前が判明していない。



■ストIII 3rd
ヤンのエンディングに登場。ヤンが好きで、彼が自分の姉・ホイメイに好意を寄せていることを知りつつも、果敢にアタックを試みる。おとなしい顔をして意外と大胆なところがあるようだ。本作で名前が判明。

ジャガー【車】



■ストIII　ストIII 2nd
ダッドリーの父が成功していたころの象徴であり、ダッドリーにとって重要な意味を持つ車。この車を取り返すため、ダッドリーはギルと闘う。実際の世界でも、ジャガー社製の特定の車種は希少なものとして有名。

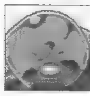


■ストIII 3rd
本作のダッドリーは、対戦のさい、この車に乗って登場することがある。

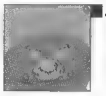
ジャガーノート【人物・♂】
本名：ケイン・マルコ／身長：約208cm／体重：約408kg



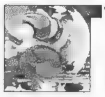
■エックス・メン
想像を絶する巨大な体躯を誇る怪物。エックス・メンの創始者・プロフェッサーXの義理の兄にあたる。もっとも、自分より頭が良くなにかと優遇される弟とは仲が悪い。家を出たのち傭兵として生きていたが、アジアのジャングルでの戦闘のさい、たまたま逃げこんだ寺院でサイトラックの秘石を発見。その力を吸収し、強大な腕力と何者をも受けつけない耐久力を身につけた。以降は弟に復讐すべく、再三にわたりエックス・メンに戦いを挑む。



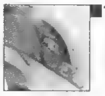
■マーヴル・スーパーヒーローズ
前作ではCPU専用キャラクターだったが、本作では操作キャラクターになった。もちろん、神をも超える力を持つと言われるインフィニティ・ガントレット目当ての参戦だが、エンディングではガントレットの守護者アダム・ウォーロックに言いくるめられ、せっかく手に入れる寸前だったインフィニティ・ガントレットを奪われてしまう。何が何やらわからず、放心状態で立ちつくすジャガーノートが笑える。



■エックス・メンVS.ストリートファイター
エンディングでは、スポットライトを浴びつつ、倒れているアポカリプスに向かって、最終ボスのあるべき姿をえんえんと説教する。



■マーヴルVS.カプコン
スペシャルパートナーとして登場。相手に向かって突進し、体当たり攻撃を食らわせる。

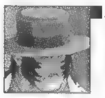


■マーヴルVS.カプコン2
アーケード版では最初から、DC版では隠しキャラクターとして使用可能。

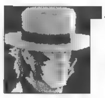
ジャスティス学園【施設】
■私立ジャスティス学園
日本に改革をもたらすために雷蔵が創設した、超エリート養成学校。侵入者を徹底的に排除するため、周囲は城壁でぐるりと囲まれている。また、校舎の上には、学長の雷蔵をかたどった「G・雷蔵」と呼ばれる像が立つ。現在学園を事実上支配しているのは雷蔵ではなく、生徒会長の雹(ひょう)。学生たちはみな優秀で、率先して授業にのぞんでいるものの、生徒同士のつながりは希薄であるため、雹の洗脳にも簡単に屈してしまったようだ。

ジャッカル　→R.ジャッカル

ジャック①【人物・♂】



■ストEX／ストEX plus
帽子を目深にかぶって表情を隠した、ラスベガスの用心棒。「誰も、俺の拳は止められねぇ!」を口ゲセとし、もといた組織からも強引に離脱した。パワーファイター系で、力まかせに敵をなぐり倒したり、木製バットを振りまわすなどの豪快な攻撃を持ち味とする。エンディングではベガを倒したあと行方不明になった……とされているが、本当のところはブレアのボディガードについたようだ。



■ストEX2
スコットランドに流れ着いた彼は、若いころからのライバルでいまだ勝負がついていない闇格闘界の王者・バラトとのラストマッチに向け、各地の強豪たちを相手に拳を鍛える。エンディングでは、これまでのバラトとの闘いは、彼の妹を賭けてのものだったことが明らかに。スコッチが好物。
■ストEX2 PLUS
組織から抜け、気ままに生きる男。組織からの追っ手がけっこううるさいらしく、本作の闘いがすんだあとは、ほとぼりが冷めるまで隠れることに決めた模様。

ジャック②【人物・♂】
年齢：推定15歳／身長：190cm／体重：51kg／職業：なし

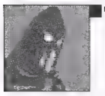


■パワーストーン
連日連夜世間をさわがせる殺人事件の犯人。光るモノに目がなく、宝石を求めて夜な夜な女性を襲っていた。今回、見たこともないような輝きを放つ「パワーストーン」のウワサを聞きつけ旅に出る。まだ精神的に幼い部分を残し、純真で無邪気な面も持っているが、善悪の判断がつかない。つねに所持しているナイフと長い手足を活かし、トリッキーな動きで相手を攻め立てる。元ネタはおそらく、実在した連続殺人犯「切り裂きジャック」。

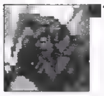

■パワーストーン2
パワーストーンを手に入れたのちも、光るモノへの欲求と人を切り刻みたいという気持ちは、ジャックのなかでふくらむいっぽうだった。そんなとき、「満月の夜に浮かぶ不思議な城には光る宝物がいっぱい」という闇からの声に誘われ、浮遊城へと向かう。

ジャッジメントギャルズ【グループ】
■『ストⅢ』シリーズ
勝負がドローにもつれこむか、互いにあと1本で勝利という状況でダブルKOになった場合、勝者を判定する女性審判たち。冬花、冬麗、理花、フェア・ライブラ、ジュリア、アンナ、リリーの総勢7名だが、1回に登場するのはそのうち3名のみとなっている。世界各地から集まったうら若き女性たちで構成されており、なかでも中国人は3名と多め。

シャドウ① →シャドウガイスト

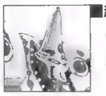
シャドウ②【人物】

■ヴァンパイア セイヴァー／ハンター2／セイヴァー2
正体不明の謎の影。ジェダの言う「価値ある魂」以外の魂が魔次元に引きこまれ、収束した形だと言われている。隠しキャラクターだが、シャドウ自身は闘わず、倒した相手に乗り移って使用キャラクターにしてしまう。

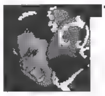
シャドウ③【人物・♂】

■マーヴル・スーパーヒーローズVS.ストリートファイター
「黒く塗りつぶされたナッシュ」ともいうべき外見をした、シャドルーの改造人間。外見のみならず持ち技もナッシュのものに酷似している。セリフなども総合して考えてみると、どうやら前作のエンディングで、ベガに改造されてしまったナッシュのようだ。もっとも頭までは改造されなかったらしく、正義の心を残しており、シャドルーを抜け出したのちこの世の悪を討つため闘っている。高度なテクノロジーで生み出されたようだが、じつは動力源はバッテリー。もとがナッシュだからか、別人になっても悲劇のエンディングからはのがれられず、最後はベガにつかまり、残る頭までも改造されてしまう。

■マーヴルVS.カプコン
隠しスペシャルパートナーとして参戦し、サマーソルトシェルで相方を援護する。春麗のエンディングでは、ベガのワナにハマって改造されそうになった彼女を救出。このほか、シャドウレディのエンディングにも登場し、ベガに殺されかけたジンを、「命を救うため」と称してメカに改造してしまう……。

シャドウガイスト【人物・♂】

■ストEX2
腐った政府に正義の鉄槌をくだす、現代の「必殺仕事人」。法律を盾にとって合法的に犯罪を引き起こす政府に対抗するため、自分の身体を人工的に強化し、物理的な制裁を加えんとする。己が考える「正義」のため日夜奮闘する姿はスカロマニアに重なるものがあり、戦闘スタイルもそっくり。さらに、怪しい衣装や頭の「S」マークまでスカロマニアと同じだが、両者に関係があるのかどうかは定かではない。最後は黒幕を追いつめ目的を果たすも、力を失う。
■ストEX2 PLUS
独裁政権の圧制のもとで、妻を殺され娘が行方不明となった男。怒りのなかでみずからの身体を改造して強化人間となり、復讐を誓った。もっともエンディングでは、当初の目的を達成したことよりも己の強さを確認したことに満足しているようだ。

シャドウパルシオン【ロボット】
所属：ゴルディバス軍団

■超鋼戦紀 キカイオー
●全編共通項……ゴルディバス軍団の手先となって地球を襲う、金色と黒のカラーリングをしたパルシオン。おそらく、ゴルディバス軍団に荷担したガイナン星人のひとりと思われる。
●パルシオン・カイ編……ゴルバディス軍団の一員。以前はカイのパルシオンと同じ部隊にいたらしく、地球人の味方についた彼を「裏切り者」呼ばわりする。
●パルシオン・ケイ編……ケイのパルシオンの「ニセモノ」。地球を侵略しに訪れ、地球を愛するケイのパルシオンと対決する。

シャドウレディ【人物・♀】

■マーヴルVS.カプコン
「黒く塗りつぶされた春麗」ともいうべき姿をした、シャドルーの改造人間。ベガが春麗を改造したものらしく、さしずめ"メカ春麗"と言ったところ。本作の春麗が、エンディングでシャドウに助けられなかった場合にたどる姿と思えばいいだろう。シャドウと同じく頭までは改造されていないようで、彼とともに正義を守るべく活動している。身体各部に仕込まれたミサイルやドリルなどが武器。エンディングでは、ベガに殺されかけたジンを救うため、改造手術をほどこすことに。

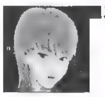
シャドーレッド【人物・♂】
年齢：40歳／生年月日：1月8日／身長：182cm／体重：78kg／階級：将軍（ディクセン・ナカト編のみ大佐）／所属：ゴルディバス軍団（ディクセン・ナカト編のみSHTO宇宙軍）

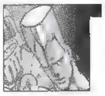
■超鋼戦紀 キカイオー
●全編共通項……轟雷をあやつる凄腕のパイロット。赤い衣装をまとい赤い覆面をかぶった謎多き男で、いかにも「主人公の好敵手」といった雰囲気を漂わせている。
●キカイオー編……ゴルディバス軍団3大将軍のひとりで、ゴルディバスの右腕。キカイオーの秘密を探っている。正体はジュンペイの父・轟守博士だが、ゴルディバスに洗脳されて息子と敵対することになった。
●ディクセン・ナカト編……SHTO宇宙軍のエースパイロットであり、軍の有能な指揮官。上層部の特命を受け、軍を脱走した首相の息子ナカトの追跡を開始する。本編でナカトがあやつるディクセンは、もともとシャドーレッドのために開発されたもの。最初はナカトをシロウトとあなどっていたが、しだいに好敵手と認めるようになる。
●ラファーガ編・ストーリーA……ゴルディバス軍団のひとり。先遣隊として地球に降りていたイエールの報告を受け、SHTO軍の基地を攻撃する。会話シーンに姿は見せない。
●ツインザムV編……ゴルディバス軍団のひとり。魔神大帝の手先として差し向けられる。会話シーンに姿は見せない。
●轟雷編（DC版）……ゴルディバス軍の幹部。その恐るべき実力から、地球連合軍に「赤い彗星」――もとい「赤い死神」と畏怖されている。正体は、復讐に燃える轟 守博士の世を忍ぶ仮の姿。巽博士の陰謀により妻とともに殺されかけるも、彼だけは命をとりとめていた。素性を隠してゴルディバス軍の一員となり、地球侵略に荷担するフリをしながら、巽博士と、博士に命令をくだしたゴルディバスへの復讐のときを待っている。根本的には地球人の味方なので、地球人と闘うさいには相手を殺さない程度に手加減している。

シャドルー【組織】
■『ストⅡ』シリーズ
ベガを総帥に戴く悪の秘密結社。組織の頂点に位置するバイソン、バルログ、サガット、ベガの4人は「四天王」と呼ばれる。麻薬組織として知られているが、そのほかにも春麗の父を誘拐したりナッシュを殺したりと、さまざまな悪事を働いているようだ。T.ホークの逸話から察するに、設立されてから少なくとも30年の歴史を持つ模様。なお、同組織はベガの意志で動いているため、シャドルーの行動＝ベガの行動と考えてまずさしつかえない。
■ストZERO
世界征服を果たすには人材不足なようで、組織にふさわしい強者を探すため、総統のベガみずからスカウトにいそしんでいる。サガットとバーディーは本作のエンディングでシャドルー入り。
■ストZERO2／ストZERO2 ALPHA
ICPOの春麗とエアフォースのナッシュから目をつけられている悪の組織。新しい人材としてリュウを狙っている。サガットには結局逃げられてしまった。
■ストZERO3
タイランドの地下に秘密基地をかまえ、組織の英知の結晶「サイコドライブ」を完成させた。また、強力な洗脳術を得たらしく、世界中の女の子を洗脳・強化して「ベガ親衛隊」なる部隊を組織し、情報収集や敵対者の排除にあたらせている。なお、バイソンはこれまで同様に組織の一員だが、バルログは一時的に協力しているだけ。すなわち、旧四天王のうちシャドルーに残っているのは、ベガとバイソンのふたりのみ。
■ストEX／ストEX plus
「ストリートファイター」世界の諸悪の根源とも言える組織だが、本作ではベガ以外のメンツは顔を見せない。組織員の血筋だからという理由だけでわがまま娘（プルム）を幹部候補にするなど、けっこういいかげんな人事をしているようだ。
■ストEX2
総帥であるベガは登場しないが、春麗やガイルに追われていることには変わりない。
■ストEX2 PLUS
世界征服のため新薬「SH-11」を開発。無差別投与事件を引き起こし、春麗やガイルのほかダルシムやブランカからも怒りを買う。
■エックス・メンVS.ストリートファイター
キャミィが強化兵士として所属しているのに加え、バイソン、バルログ、サガットの姿も見える。
■マーヴル・スーパーヒーローズVS.ストリートファイター
総統ベガの方針で、シャドウやメカザンギエフといった改造人間を多数製作。
■マーヴルVS.カプコン
ベガはほかのキャラクターのエンディングでしか姿を見せないが、ベガとこの機関がシャドウやシャドウレディを生み出しているのはたしか。
■マーヴルVS.カプコン2
「エックス・メンVS.ストリートファイター」同様、キャミィが所属している。

Shadaloo（シャドルー）【地名】
■ストリートファイター ザ・ムービー
本作の舞台となる、東南アジアの一都市。世界でもっとも凶悪な犯罪がはびこり、「Shadaloo-Gang（シャドルー・ギャング）」と呼ばれる悪党たちが街を闊歩している。彼らのリーダーはSAGATだが、都市の全権をにぎっているのは、その親玉であるBISON（バイソン将軍）。

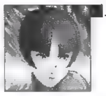
シャドルー四天王 →四天王

シャロン【人物・♀】

■ストEX2
バラ色の髪をした美女。修道院の尼僧と諜報組織のA級エージェントというふたつの顔を持つ。幼いころに親と別れ、修道院で育ったため、まだ見ぬ肉親との再会を夢見てきた。そんなある日、調査を請け負った国際犯罪シンジケートの主要メンバーのひとりが自分と同じバラのタトゥーをしていることに運命を感じ、単身、潜入捜査を開始する。エンディングでもその人物の正体は明かされないが、少なくともシャロンはある種の確信めいたものを抱いているようだ。なお、イラストで手にしている拳銃を対戦中に用いることはない。
■ストEX2 PLUS
スパイとしての腕を見込まれ、とある人物の暗殺を隣国政府から要請される。しかし、過去の経歴を調べてみると、その人物が彼女の肉親である可能性が浮上した。迷うシャロンだったが、組織の命令に逆らうことは許されず、苦悩しながらもターゲットを追う。本作のエンディングにおいても、その人物が彼女の肉親だったか、また誰なのかは謎のまま。そういえば、娘を失った人物が登場キャラクターのなかにもいたようだが……？　前作と異なり、対戦中に拳銃を使用するようになった。

ジャン・ピエール・ポルナレフ【人物・♂】
生年月日：不明／血液型：AB型／身長：185cm（髪を入れると193cm）／体重：78kg／国籍：フランス／使用スタンド：シルバーチャリオッツ（銀の戦車）

■『ジョジョの奇妙な冒険』シリーズ
妹の仇である"両右手の男"を殺すべく、青春時代をスタンド能力の鍛錬に費やした、復讐のスタンド使い。しかし思考の切りかえが早く、暗い影は微塵も背負っていない。あやつるスタンドにふさわしく騎士道精神に富んだ性格であるが反面挑発に弱く、一度怒りに火が着くと決して退かないという猪突猛進の行動スタイルが、彼を何度も窮地に導いた。花京院と同じくDIOに肉の芽を植えつけられていたが、正気にもどってからは承太郎たちと行動をともにし、J・ガイルを倒して仇討ちを果たしたあとも、邪悪の権化DIOを滅ぼすべく旅をつづけることになる

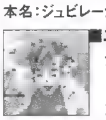
修一（しゅういち） →沢村修一（さわむらしゅういち）

ジューン・リン・ミリアム【人物・♀】
国籍：イギリス／年齢：17歳／身長：165cm／体重：49kg／武器：プラズマサークル

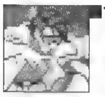
■スターグラディエイター
スターグラディエイターに加わっている少女戦士。英国人を父に、中国人を母に持ち、香港で生まれ育った。中国で革命が勃発したさい家族ともどもイギリスに亡命。その後、彼女の父はビルシュタインの研究所で単身働いていたが、ある日事故で死亡したとの知らせが届き、それを聞いた母も失意のうちに亡くなった。ひとり残され途方に暮れていたとき、父がビルシュタインに殺害された可能性があると知り、復讐のためスターグラディエイターに入隊する。元新体操選手であるため身のこなしが大変軽く、リングを武器とし華麗に闘う。

■スターグラディエイター2
この手で倒したはずのビルシュタインが生きている――そんなウワサを耳にすると、今度こそ父の仇をとろうと奮い立ち、無謀にもたったひとりで敵地へ乗りこむ。ハヤトとの仲はかなり進展したようで、いずれは夫婦になるということも物語中で明らかに。

■ポケットファイター
背景に登場。バー・ステージでレジ係を担当しているほか、クリスマスステージでは彼女の立体映像がショーウィンドウに映し出される。なお、本作の春麗は、フラッシュコンボや投げ技などで彼女のコスプレを披露する。

シュタイン →Dr.（ドクター）シュタイン

ジュビリー【人物・♀】
本名：ジュビレーション・リー

■エックス・メンVS.ストリートファイター
プラズマ光球をあやつる、まだ10代前半のミュータント少女。かつてウルヴァリンの命を助けたことから、

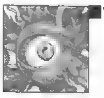
ムリヤリ「ウルヴァリンの相棒」を自称。そののち、次代をになうミュータントによるチーム「ジェネレーションX」に参加する。特殊能力は中途半端なモノだが、その潜在能力はまだまだ計り知れない。ゲーム中ではウルヴァリンのエンディングに登場し、戦いを終えて帰ってきたウルヴァリンを出迎える。このときウルヴァリンと彼女が交わす無邪気な会話は必見。



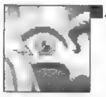
■マーヴルVS.カプコン
スペシャルパートナーとして参戦。手から、ホーミング性能を持つプラズマ光球を放つ。

シュマゴラス【人物】

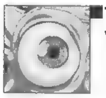
本名:同じ



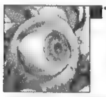
■マーヴル・スーパーヒーローズ
破壊と混沌の神。過去のマーヴルコミックにおいても数ページしか登場したことがない、謎多きキャラクター。ゲーム中では、その触手を活かした予測不可能な動きで相手を攻め立てる。非常に不気味な外見をしているが、語尾に「～でシュ」をつけてしゃべるなど愛らしい(?)一面もあり、ひそかに人気は高い。エンディングでは宇宙をも揺るがす力を身につけ、世界を消すべく大あばれする。



■エックス・メンVS.ストリートファイター
vsアポカリプス戦の背景に登場。画面左上にあるカプセルのなかに捕らわれているが、手前のカプセルが壊れなければその姿は見えない。また、ストームのエンディングにも“伝説の存在”として登場。フォージといちゃつくストームの背後で、どんどん巨大化していく。

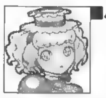


■マーヴル・スーパーヒーローズVS.ストリートファイター
操作キャラクターとして、「VS.」シリーズに初登場。エンディングでは突然増殖をはじめ、地球を飲みこんでしまう。また、ダルシムのエンディングにも登場し、ダルシム宅でカレーをごちそうになりながら地球の滅亡を唱える。もっとも、ダルシムとはまったく会話がかみ合っていない様子。



■マーヴルVS.カプコン2
操作キャラクターとしては3度目の登場。

ジュリア①【人物・♀】



■パワーストーン2
ホワイトパール家という由緒ある家柄のひとり娘。優しさと気品にあふれた少女だが、じつは本人も知らない過激な「第2の人格」を持つ。彼女の両親は、パワーストーンの力でこの人格を封じようとするも失敗。逆に第2の人格のジュリアがパワーストーンを奪い、家を飛び出してしまった。浮遊城で意識を取りもどした本来のジュリアは、見知らぬ場所から家へ帰るため、ふたつの人格を駆使して危機を切り抜けていく。

ジュリア②【人物・♀】



■『ストIII』シリーズ
ジャッジメントギャルズのひとりで、イギリス出身。乗馬服姿もりりしい、金髪の女性。

ジュリア③【名称】

■ストZERO3(DC・PS・SS版)
おそらくユーリの本名。T.ホークと同じく、サンダーフット族の村で暮らしていたらしい。

ジュリアン【人物・♀】



■ストIII 3rd
Qのエンディングに登場する、CIAの女性捜査官。世界各地で発生した猟奇事件の共通点として謎の男(Q)がからんでいることを発見した。

瞬獄殺【技】

■スパIIX/『ストZERO』シリーズ/ストEX/ストEX plus/ストIII 2nd/ストIII 3rd/エックス・メン/エックス・メンVS.ストリートファイター/マーヴル・スーパーヒーローズVS.ストリートファイター/マーヴルVS.カプコン2/ポケットファイター
豪鬼の得意技。その名のとおり、対象の命を瞬時に奪い取るほどの威力を持つ反面、使用者の命をも危険にさらすため、禁断の技として長らく封印されていた。豪鬼は、ゴウテツとの闘いのさい、禁を破ってこの技を使用。師を打ち倒すと同時に、殺意の波動を完全に身につけたと言われる。「スパIIX」において、豪鬼がベガを一瞬のもとに葬り去る様子を表す画面効果として登場し、「ストZERO」からはプレイヤーが使用できる技として確立。豪鬼のほか、殺意リュウも使用可能だが、その性能は本家におとるようだ。悪人がこの技を食らうと威力は倍増する、とは豪鬼の弁(『ストZERO3』のエンディングより)。

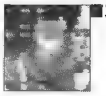
ジュンペイ

→轟ジュンペイ

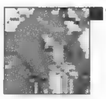
春麗【名称】

■『ストII』シリーズ
春麗(チュンリー)のこと。彼女が登場したばかりのころ、日本語読みでこう呼ぶ人が非常に多かった。

翔(ショウ)【人物・♂】



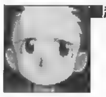
■ストZERO2
キャプテンコマンドーの3人の仲間のひとりで、武神流を継ぐ本格派忍者。もとは格闘アクションゲーム「キャプテンコマンドー」の操作キャラクターだった。『ストZERO2』では、ケンステージの背景でイライザ誕生パーティーの来賓として、キャプテンコマンドーの隣に立っている。



■マーヴルVS.カプコン/マーヴルVS.カプコン2
仲間であるキャプテンコマンドーの必殺技やハイパーコンボに登場し、彼に加勢する。

少女【人物・♀】

年齢:4歳



■超鋼戦紀 キカイオー
●ワイズダック編……ゴンザレス隊一行が、駐屯地付近の村で出会った少女。幼くして両親と生き別れてしまったようだ。ゲーム中からはわからないが、初期設定での名前はランファン。

承太郎

→空条承太郎

将馬

→沢村将馬

昇龍拳【技】

■ストリートファイター/『ストII』シリーズ/『ストZERO』シリーズ/『ストIII』シリーズ/『ストEX』シリーズ/『VS.』シリーズ/ストリートファイター ザ・ムービー/ポケットファイター
リュウとケンが初登場時から持っている技。波動拳、竜巻旋風脚と合わせて「三種の奥義」と称される。『ストII』以降のリュウにとってはサガットを破った記念すべき技であり、サガットにとっては屈辱の技。「スパIIX」にて、本来は殺人拳だったことが判明した。

昇龍剣【刀剣】

■ヴァンパイア ハンター/セイヴァー/セイヴァー2/ハンター2/ポケットファイター
レイレイのEX必殺技「地霊刀」で地面から飛び出す刀の名前……かどうかは定かではないが、刀にはこの文字が刻まれている。

昇龍軒【施設】

■ストIII/ストIII 2nd
ユン&ヤンのエンディングに登場する、兄弟となじみの屋台。兄弟をよく知るおっちゃんが切り盛りしており、ふたりの幼なじみ、ホイメイ&シャオメイ姉妹も働いている。
■ストIII 3rd
ヤンのエンディングにおけるユンのセリフから察するに、中華料理屋で、しかもマズい炒飯を出すらしい。

ジョー【人物・♂】

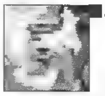


■ストリートファイター
アメリカ代表選手。マーシャルアーツの裏チャンピオンで、トレーニングの一環としてストリートファイトを行なっている。得意技はローリングソバット。

ジョージ=ギンズ【人物・♂】



■スパII/スパIIX
デルタレッドでキャミィと同じ班に所属している、背がとても低い軍人。キャミィのエンディングで、途方に暮れる彼女を励ます。



■エックス・メンVS.ストリートファイター
キャミィのエンディングに登場。彼女の呼びかけを受け、隊員一丸となって新しい任務に向かう。

ショーン【人物・♂】

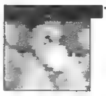
出身地:ブラジル/身長:178cm



■ストIII
ブラジル出身の熱血少年。日系人の祖父にしつけられたため一応のところは礼儀正しい。格闘技大会で見たケンにあこがれ、弟子入りを志願。ケンを「師匠」と呼び、その闘いぶりを懸命にマネているが、攻守ともにはるかおよばない。スポーツ全般が得意で、大学ではバスケをやっており、登場デモではバスケットボールを投げる。エンディングではケンの思惑どおり、リュウに押しつけられてしまったが、それでも「師匠」の言いつけにしたがい、リュウからダウンを奪うため奮闘する。「たとえ今日負けても明日は勝つ」が信条。いつかはオリジナルの必殺技を持つのが夢。
■ストIII 2nd
設定は前作と同じだが、最終ボスは師匠のケンに変更された。



■ストIII 3rd
ケンの押しかけ弟子となってから1年。いよいよ全米バトルトーナメントに出場することになったが、師匠のケンに言わせればまだ実力が足りない。そこで、ケンを納得させるだけの独自の格闘スタイルを会得するため、武者修行を開始する。最後は見事大会に優勝……というのは夢で、現実には予選落ちだった。とすると、最終ボスのギルを倒したのもすべて夢?



■マーヴルVS.カプコン
リュウのエンディングに登場。『ストIII』のエンディングと同様、リュウのもとで修行するよう師匠のケンに仕向けられる。もっとも、本作の修行場は宇宙。リュウは平気でも、はたしてショーンが耐えられるのかどうか……。

ジョジョ【名称】

■『ジョジョの奇妙な冒険』シリーズ
このゲームの原作となった同名コミックの歴代主人公が背負う名前。もともとは第1部の主人公、ジョナサン・ジョースターの愛称だったが、第2部以降に登場するジョナサンの子孫たちもこの名で呼ばれるようになった。ゲームで使用可能なジョジョは、第3部主人公の空条承太郎(くうじょう・じょうたろう)と第2部主人公のジョセフ・ジョースター。なお原作では、ジョセフの浮気相手の子である東方仗助(ひがしかた・じょうすけ)が4代目、ジョナサンの肉体を持ったDIOの息子・汐華初流乃(しおばな・はるの=ジョルノ・ジョバーナ)が5代目、承太郎の娘・空条徐倫(くうじょう・ジョリーン)が6代目のジョジョとして、それぞれ活躍している。

ジョセフ・ジョースター【人物・♂】

生年月日:1920年9月27日(ゲーム中では67歳)/血液型:B型/身長:195cm/体重:97kg/国籍:イギリス/使用スタンド:ハーミットパープル(隠者の紫)



■『ジョジョの奇妙な冒険』シリーズ
原作での2代目ジョジョ。ジョナサンのひと粒種ジョージII世とエリザベスとのあいだに生まれるも、幼くして父を亡くし、同時に母親とも離別したため、祖母エリナの手によって育てられた。祖父ゆずりの体格と生まれついての“波紋”能力を持ち、努力は嫌いと公言してはばからない、一見自己中心的な性格ではあるが、そのじつ、弱者を守り悪に立ち向かうジョースター家の精神を脈々と受け継いでいる。若き日には古代の超人類“柱の男”たちと戦い、そのさいに左手を失いながら、究極生物と化したカーズを見事宇宙へと放逐し世界を救った歴戦の勇士。“波紋”のためその肉体は年齢よりも若く保たれており、また、天才的な詐術は老いてますます磨きがかかっている。得意技は戦略的逃走とセリフの先読み「おまえは～という」。妻スージーQが産んだ娘・ホリィのほか、東方朋子とのあいだに隠し子・仗助をもうけている。

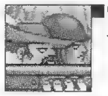
ジョナサン・ジョースター【人物・♂】

生年月日:1868年4月4日/血液型:A型/身長:195cm/体重:105kg



■『ジョジョの奇妙な冒険』シリーズ
恵まれた体格とたぐいまれな勇気を併せ持つ、誇り高き英国貴族。ジョースター家の養子となったディオ・ブランドーとともに少年時代を過ごし、のちに石仮面の力で吸血鬼となったディオを倒すべく“波紋法”を身につける。二度までもディオを撃ち破ったが、最後は大西洋上の客船で、首だけとなって迫ってきたディオから致命傷を受け、新妻エリナを脱出させたすえに絶命した。このときエリナの胎内に宿っていた命が、ジョースターの唯一の血脈として未来へと受け継がれていくことになる。ゲーム中では、タイトルデモでその顔が拝める。

ジョン&アーサー【人物】



■ヴァンパイア セイヴァー/セイヴァー2/マーヴルVS.カプコン2
バレッタが必殺技「クールハンティング」で呼び出すふたりの傭兵。童話「赤ずきん」で赤ずきんの助っ人としておなじみの「狩人」に相当する。

ジョン・タルバイン【名称】

■『ヴァンパイア』シリーズ
ガロンの海外版での名前。海外版で名前が変わるキャラクターは多いが、なかでも違和感大ありで賞。

私立百日紅大学【施設】

■ストIII 3rd
人並みの女子大生生活を送るためにいぶきが入学した「ふつうの大学」。もっとも、ヤケに実践的な忍術研究サークルがあるあたり、あまりふつうとは言えない。

シルバーサムライ【人物・♂】

本名:ハラダ ケンイチオ/身長:約198cm/体重:約141kg(鎧を取ると約113kg)



■エックス・メン
銀色の鎧に身を包み、闘気をまとった日本刀を振るうサムライ。日本有数のヤクザ組織、ヤ

シダー家の御庭番(用心棒)で、すたれたヤシダ家の再興に力をそそぐ。ちなみに、ウルヴァリンと婚約したのち何者かに殺されたヤシダ家の娘・マリコは、シルバーサムライの従兄妹。語り口は武士道精神にのっとりていねいだが、どことなく狂人の香りを漂わせる。原作ではチタン鋼をも切断すると言われる日本刀を振るうだけあって、ゲーム中ではガードの上からでも相手の体力をケズれる特殊能力を持つ。エンディングでは、ヤシダ家の部下たちに小判をばらまいているところに勝負を挑みにきたウルヴァリンを、あっさりと返り討ちにする。これとは逆にウルヴァリンのエンディングでは、ウルヴァリンに勝負を挑まれ、倒されてしまう。



■マーヴルVS.カプコン2
隠しキャラクターとして、『エックス・メン』以来、久しぶりの参戦を果たす。

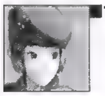
シルバーチャリオッツ(銀の戦車)【スタンド】

使用者:ジャン・ピエール・ポルナレフ

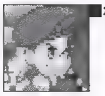
■『ジョジョの奇妙な冒険』シリーズ

騎士をかたどった、すばやさと高い攻撃力を身上とする近距離型スタンド。ポルナレフの十年にも渡る修行の結果、その剣さばきは炎を切り裂き、光速で移動する敵をとらえるほどの精妙さを獲得している。甲冑を分離することで、防御力と引きかえに速度を格段に向上できるほか、切り札としてサーベルの剣針を射出する遠隔攻撃も可能。スタープラチナに並び、能力バランスの取れた強力なスタンドのひとつ。

ジル・バレンタイン【人物・♀】



■マーヴルVS.カプコン2
'96年発売のホラーアクションゲーム「バイオ ハザード」、および'99年発売の『バイオハザード 3 ラスト エスケープ』に登場した女主人公。特殊部隊S.T.A.R.S.出身で、人間がゾンビ化するという「ラクーン洋館事件」を生き抜いた。本作ではS.T.A.R.S.時代の制服に身を包み、銃やロケットランチャーをヒーローたちに向けてぶっ放したり、ゾンビたちに攻撃させるなど、豪快な闘いぶりを見せてくれる。



■ポケットファイター
本作の春麗は、ガードクラッシュやフラッシュコンボで彼女のコスプレを披露する。

ジン →ジン・サオトメ

真ヴァルドール【モンスター】



■ウォーザード
本作の最終ボス。ヴァルドールが一定ダメージを受けて変身した姿で、巨大な脳味噌や延髄が露出している。ヴァルドールのものと名前は同じだが威力が高い技を使用するほか、この形態独自の攻撃も行なう。

しんかい3000【乗り物】

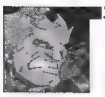
■ストⅢ 3rd

豪鬼のエンディングに登場する潜水艦。海中深くを航行しているさい、水中で修行していた豪鬼を発見し、乗組員一同パニックにおちいる。

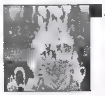
真・豪鬼(しんごうき)【人物・♂】



■ストZERO2/ストZERO2 ALPHA
真の力を解放した豪鬼。青紫の胴着が目印で、ノーマル豪鬼をはるかにしのぐ強さを持つ。アーケード版では乱入キャラクターとしてのみ登場したが、PS・SS版では操作可能となった。



■ストZERO3(DC・PS・SS版)
コンシューマ版のみに登場し、使用することが可能。通常の豪鬼にくらべ、各技の威力が高いうえスキも少なく、あらゆる面において強化されている。



■ストⅢ 2nd
豪鬼を倒したとき一定条件を満たしていると、倒れた豪鬼が真・豪鬼となって復活。なおランキング画面では、豪鬼を倒すと「天」、真・豪鬼を倒すと「滅」という文字が、スコアの横に表示される。DC版のみプレイヤーも使用可能。

ジン・サオトメ【人物・♂】

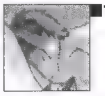
本名:早乙女 刃/生年月日:2078年4月11日(21歳)/身長:175cm/体重:72kg/3サイズ:(測ったことはない)/血液型:たぶんA型/足のサイズ:27cm/宝物&好きなもの:マフラー、オヤジの形見の日本刀/苦手なもの:うっとうしいオンナ/趣味・特技:VAで戦うこと(趣味であり生きがい)、オヤジから教わった格闘術



■サイバーボッツ
本作の主人公をつとめる、若きVAパイロット。通称ジン。5歳のときに母を失い、優秀なVAパイロットである父ケンの姿を見て育った。1年前に父が謎の事故で死亡し、その死の真相を探るため戦場へおもむく。生粋の日本男児で、ハチマキやサラシのほかフンドシも常用。熱くなりやすい性格をしており、一度決めたらテコでも動かず、激情に駆られて暴走しがちという欠点を持つ。ガウェインとは父を通じて知り合い、また、コンシューマ版の千代丸&鉄山のシナリオによれば、千代丸とも以前から顔見知りだったようだ。



■マーヴルVS.カプコン
カプコン・サイドの操作キャラクターとして登場。父ケン・サオトメを乗り越えるため、ブロディアを駆って宇宙に挑む。とは言え、本作でブロディアを使用するのはハイパーコンボ時のみ。通常はほかの登場人物に合わせて生身で闘うのだが、その必殺技たるや、自分の服を飛び道具として飛ばしたり、乾布摩擦によって身体から炎を出したり、といったヘンなものばかりで、持ち前の熱血さがあらぬ方向に強調されている。本作にはダンが登場しないためか、ギャグ担当の役目にまわされてしまったのかも……。



■マーヴルVS.カプコン2
宇宙一の熱血漢というキャラクター性がすっかり定着し、はた目には滑稽に見えるほどのアツさは本作でも健在。



■超鋼戦紀 キカイオー(DC版)
DC版にのみ登場し、使用することが可能。愛機ブロディアをキカイオー風にカスタマイズしたブロディアⅡカスタムを操縦し、ほかのロボットたちに挑む。専用ストーリーこそないが、相変わらずの熱血ぶりを発揮。

真実の国【国家】

■ヴァンパイア セイヴァー

地上世界の滅亡を憂いたアナカリスが、エンディングで地下に築き上げた国。これまでに少なくとも99201554788人の国民を迎えてきたようだ(国王アナカリス・談)。

神世紀(しんせいき)【時代】

■ストⅢ 2nd/ストⅢ 3rd

ギルひきいる謎の秘密結社がもたらそうとしている新時代のこと。愛と憎しみなど、原初の時代より微妙なバランスを保ってきた相反する2種の力がじきに崩壊すると予見し、天帝がすべての上に君臨・支配することでそれらの「共生」をはかろうとしている。

神体【人物?】



■ヴァンパイア セイヴァー/ハンター2/セイヴァー2
ジェダが造っている、すべての魂の容れもの。ジェダステージに横たわった、死ぬほど怖い顔をした巨大な胎児を指す。なお『ハンター2』には、ジェダが参戦していないにもかかわらず、神体は背景に登場する。

人体再構成理論(じんたいさいこうせいりろん)【システム】

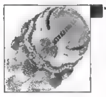
■ストⅢ 3rd

秘密組織の総統ユリアンが提唱し、トゥエルヴら生体兵器たちに利用されている理論。身体各部の損傷を細胞核ひとつひとつに至るまで復元させることが可能で、ただひとつ記憶損失率さえ抑えられれば、不老不死の実現も夢ではないと言われている。

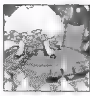
真(しん)ベガ →ベガ・Ⅱ

スーパー8(エイト)【VA】

コードナンバー:S-008/アーム:シザーハンド/レッグ:テンタクル/ウェポン:レーザーキャノン/頭頂高:11.2m/総重量:41.6t/センサー有効半径:10250m

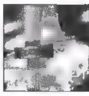


■サイバーボッツ
デビロット姫一行が搭乗する、タコの形をしたVA。タコ型とはいうものの、足は6本しかない。Dr.シュタインが製造したオリジナル機体で、特異(というかコミカル)な外見に反してあなどれない戦闘力を持ち、必殺技も多い。バオ&マオのシナリオでは、一度兄妹に敗北したのち、性能を200%アップさせて再戦に挑む。もっとも、エンジン出力とともに重量もアップしていたため、実質的には強化されていなかったのだが……。なお、敗北するとお約束のように自爆する。



■マーヴルVS.カプコン
スペシャルパートナーであるデビロット姫一行が相変わらず搭乗。本作では、自爆することで敵にダメージを与える。

スーパービルシュタイン【人物・♂】



■スターグラディエイター
本作の真のボスである、ビルシュタインの精神体。一定条件を満たしてビルシュタインを倒すと、彼の精神世界のなかで対戦することになる。ビルシュタインにくらべて戦闘能力が格段に高く、リーチも非常に長い強敵。なお、この対戦で敗北してもコンティニュー画面にはならず、夢オチエンディングが待っている。

スカーレット・ウィッチ【人物・♀】

本名:ワンダ・マキシモフ



■マーヴル・スーパーヒーローズ
"磁界王"マグニートーの娘にして、アメリカンヒーローチーム「アヴェンジャーズ」のメンバー。本作では、vsサノス戦の背景にて、ほかのヒーロー同様に石像姿で登場。一番右にいるのが彼女で、石化が解けると父・マグニートーを思わせる赤いコスチューム姿が見られる。

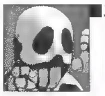
スカーレット・デル・ソル【組織】

■スターグラディエイター2

ガンテツの部隊を壊滅させた、第四帝国の戦闘部隊。「ビルシュタインの子供たち」と呼ばれる、ビルシュタインに洗脳された少女たちだけで構成される。クレアが隊長をつとめ、彼女の上ではゲレルトが部隊を統轄している。

素顔あきら →風間(かざま)あきら

スカロマニア【人物・♂】



■ストEX/ストEX plus
デパート屋上のアトラクションでヒーローを演じて以来ヒーロー中毒になってしまった、ただのサラリーマン。営業成績の悪い三流社員だが、家族を愛する心は人一倍強く、骨模様のイカれた全身スーツをまとうことで「変身」する。ただのサラリーマンのはずなのにほかの格闘家たちと互角に渡り合えるのは「自分はヒーローだ」との自己暗示のたまものか。カラーリングを豊富に持ち、技に対して芸術点が入るなど、イロモノ要素満載。妻子とペットがいるようだ。



■ストEX2
額にスカロマニアの頭文字「S」のマークを入れ、首には真っ赤なマフラーをなびかせ、ヒーローとして一段とパワーアップした(本人・談)。世界を救う気で闘っており、ガルダのことを「世界征服をもくろむ宿敵」と見なして征伐しようとしている。あながち、まちがったことはしていないのかも……。

■ストEX2 PLUS

突然の人事異動により部長に昇進。だがそれは「リストラ推進係」という社員の非難のマトになる立場であり、彼は言わば人柱として選ばれたに過ぎなかった。会社でのストレスが限界に達するとき、さえないサラリーマンである彼はスーパーヒーロー「スカロマニア」に変身する。変身中はあくまでヒーローでありつづけ、勝ちゼリフひとつにも妥協を許さない。

朱雀(すざく)【人物】

■スターグラディエイター2

地球連邦軍が抱える暗殺部隊、四聖獣(白虎、朱雀、青龍、玄武)の一員。雷怒のエンディングに姿を見せる。

朱雀城(すざくじょう)【施設】

■『ストⅡ』シリーズ/ストZERO2/ストZERO2 ALPHA

日本の山奥にあるリュウの修行場。「風林火山」と書かれた札が立っているが、歴史的にどのような役割を果たしていたかは謎で、リュウも何も知らないまま修行場にしていた。リュウの師・ゴウケンの墓があるらしく、リュウは年に一度、師の墓参りのためにこの城へ帰ってくる。

スターグラディエイター【組織】

■スターグラディエイター

ビルシュタインの地球征服計画に対抗するため、地球連邦政府が作った組織。帝国への切り札「プラズマ兵器」をあつかえるほど思念にすぐれた者たち(プラズマパワーを持つ者たち)で構成される。指揮官はサターンで、ほかにハヤト、ジューン、ガモフがそのメンバー。赤い逆三角形型のシンボルマークを持つ。

■スターグラディエイター2

ビルシュタインを倒したのち解体されたが、「ビルシュタイン復活」の報を受けて再結成。前回のメンバーに加え、ガンテツやイーグルも仲間入りした。もともと地球連邦軍の意向を受けて結成された組織だが、その実力ゆえに連邦軍から危険視されており、彼らの暗殺計画も陰で進められている。

S.T.A.R.S.(スターズ)【組織】

■マーヴルVS.カプコン2

『バイオ ハザード』の舞台となったラクーン市の警察に所属する特殊部隊。S.T.A.R.S.とは「Special Tactics and Rescue Service」の略で、精鋭たちがつどう実力本位のエリート集団として知られている。ジルはここの一員であり、『マーヴルVS.カプコン2』においてもこの隊の制服を着て闘う。

スタープラチナ(星の白金)【スタンド】

使用者:空条承太郎

■『ジョジョの奇妙な冒険』シリーズ

すさまじいまでの瞬発力とパワー、そしてコンマ数ミリの狂いもない精密さを併せ持つ近距離型スタンド。接近戦においてはほぼ無敵の強さを誇り、「オラオラ」のかけ声とともにくり出される数百発の拳の連打は、承太郎の怒りのボルテージに比例してその威力を倍加させ、激高時には一方的に敵を粉砕してしまう。また、ス

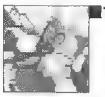
ータープラチナを通すことで感覚は飛躍的に増幅され、視界を拡大するようにして微細な物体や遠距離を視ることもできる。のちに、時を止める「世界」の能力をも開花させる、承太郎の精神力に裏打ちされた、まさに"最強"のスタンド。

幽波紋（スタンド）【能力】
■『ジョジョの奇妙な冒険』シリーズ
あふれる生命の力が生み出す像で、言うなれば超能力がイメージとして現れた姿。守護霊のようにそばに立つ(スタンド・バイ・ミー)ことからこの名がついている。じつに多彩な能力を持つが、絶対の原則としてスタンドはひとりに一体で、"スタンド使い"と呼ばれる能力者以外には視ることはできない。また、スタンドを傷つけることができるのはスタンドだけとなっており、スタンドが受けた傷はスタンド使いの生身にもそのまま反映される。ちなみに、吸血鬼の肉体を滅ぼす"波紋"とは別のもので、幽波紋という呼称は原作の第3部初期に用いられたきり、すたれた模様。

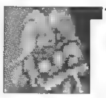
スティンガー →エル・スティンガー

ストーム【人物・♀】
本名：オロロ・マンロー／国籍：アメリカ／身長：約180cm／体重：約58kg


■エックス・メン
アフリカの巫女の家系に生まれた女性。サイクロップスにかわり何度もエックス・メンのリーダーをつとめるなど、統率力に長ける。浅黒い肌に白い髪、白目と、外見はすさまじく印象的。また、閉所恐怖症だったり、髪型をモヒカンにしていた時期があったりと、意外なプロフィールも。その名のとおり、嵐や雷を呼ぶなど天候をあやつる特殊能力を持ち、ゲーム中でも雷や風、ヒョウを駆使した攻撃で相手をホンロウする。エンディングでは、地球に帰還して早々、センチネルの軍勢と戦うことになり、救援に駆けつけたフォージといい雰囲気に。


■マーヴル・スーパーヒーローズ
操作キャラクターには加わっていないが、サイロックのエンディングにさりげなく登場する。

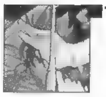

■エックス・メンVS.ストリートファイター
『エックス・メン』同様、操作キャラクターとして登場。エンディングではアポカリプスを倒して恋人のフォージを救い出し、両者のあいだで愛の炎が燃え上がる。しかし、背後では伝説の存在・シュマゴラスが……。

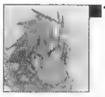

■マーヴル・スーパーヒーローズVS.ストリートファイター
vsアポカリプス戦の背景に登場。捕らわれのヒーローのひとりとして、画面右上のカプセルのなかにいる。ただし、手前のカプセルが破壊されないかぎりその姿は見えない。

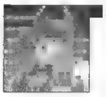

■マーヴルVS.カプコン
スペシャルパートナーとして登場。画面内に竜巻を発生させ、それに相手を巻きこんで、はるか上空へと放り投げる。

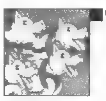

■マーヴルVS.カプコン2
隠しキャラクターとして参戦。操作キャラクターとしては3度目の登場となる。

ストライダーズ【組織】
■マーヴルVS.カプコン／マーヴルVS.カプコン2
忍者を前身とする諜報組織で、暗殺や破壊活動のプロフェッショナル集団。所属する傭兵は「ストライダー」と呼ばれ、各人の能力に応じてランクわけされている。ストライダー飛竜はこの組織の一員。

ストライダー飛竜（ひりゅう）【人物・♂】

■マーヴルVS.カプコン
'89年に発売されたアクションゲーム『ストライダー飛竜』の主人公。最年少のA級ストライダーで、愛刀サイファーを手に、暗殺や破壊活動のプロとして歴史の裏で活躍する。『マーヴルVS.カプコン』には、カプコン・サイドの操作キャラクターとして登場。サイファーさばきやオプションを駆使する技などはもちろん、壁に張りついたときのアクションまで『ストライダー飛竜』時代のものが再現されている。エンディングでは「任務完了」とつぶやいてグライダーに飛び乗ったのち、クジラの背中に乗ってどこかへ向かうが、これも『ストライダー飛竜』のエンディングがもとネタ。

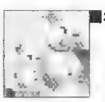

■マーヴルVS.カプコン2
最初から使用できるキャラクターとして、前作に引きつづき2度目の参戦を果たす。


■ストZERO2／ストZERO2 ALPHA
ケンステージの背景に、イライザ誕生パーティーの来賓として登場。プレイヤーキャラクターがスーパーコンボをキメると、手にしたクマのぬいぐるみを投げてくれる。

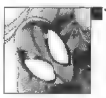
スノービースト族【種族】

■ヴァンパイア セイヴァー／ハンター2
ビッグフット族と仲良しの魔界生物。サスカッチのEX必殺技「ビッグスレッジ」発動時に登場する、白いイヌの集団がそれ。大変恥ずかしがり屋。

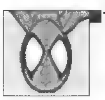
スノーマン族【種族】

■ヴァンパイア／ハンター／セイヴァー／ハンター2
雪だるまのような外見をした魔界生物。サスカッチの友だちで、彼が闘いに勝つと「ヤッタヤッタ」と大喜びする。当初はビッグフット族と友好関係を持つ唯一の魔界生物とされていたが、シリーズを重ねるごとにビッグフット族と仲良しの種族は増えていった様子。

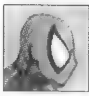

■ポケットファイター
背景に登場。クリスマスステージで、ショーウィンドウのなかに飾られている。

スパイダーマン【人物・♂】
本名：ピーター・パーカー／身長：約178cm／体重：約75kg


■マーヴル・スーパーヒーローズ
言わずと知れたアメコミ界の代表的ヒーロー。頭はいいがパッとしない、いじめられっ子の高校生が、科学展示会で放射能を浴びたクモに噛まれたことにより、クモの吸着能力や強じんな体力、そして研ぎ澄まされた第6感「スパイダー・センス」を身につけた。当初はその能力をウリとしてTVに出演していたが、見のがした強盗に最愛の叔父を殺されたことがきっかけとなり責任感に目覚める。以後、腕に装着したクモの糸を発射する装置「ウェブ・シューター」を使い、ヒーローとして活躍。しかし、ヒーロー稼業では食べていけないため、自分の活躍を写真に撮り、それを新聞社に売ることで生計を立てている。ゲーム中で見られる、記念写真を撮影する勝利ポーズは、この設定を再現したもの。エンディングでは、帰宅したさい妻のメリー・ジェーンにベイビーができたことを告白され、歯の浮くようなアマい会話を展開。


■マーヴル・スーパーヒーローズVS.ストリートファイター
操作キャラクターとして再登場。エンディングでは前作に引きつづき、またも妻のメリー・ジェーンとアメリカンでアマい会話を交わす。ちなみに、本作のTV局ステージでは、黄色い服を着たカメラマンが頭からスパイダー・センスのようなものを発しながら写真を撮っているのが見えるが、ひょっとすると彼は……？


■マーヴルVS.カプコン
エンディングではオンスロートを倒したあと、パートナーと記念撮影。"ヒーロー夢の競演"という魅力的なスクープ写真を撮るが、写真を買い取るデイリー・ビューグル社のJ・J・ジェイムソン社長が大のスパイダーマン嫌いであるため、自分は結局悪役にされてしまうだろう、と嘆いてみせる。


■マーヴルVS.カプコン2
世界的なヒーローだけあって(?)、アーケード版、DC版ともに最初から使用できる。

スパイラル【人物・♀】

■エックス・メン
モジョーが造り出した、6本の手を持つ人造人間。異次元テレビのスタッフを自称しており、より刺激的な娯楽を異次元に提供するため、今回の闘いに参加した。性格はサディスティックで、他人をいたぶるのが大好き。ゲーム中では、6本の腕を気持ち悪いほどなめらかに動かし、さまざまな攻撃を仕掛けてくる。エンディングでは、彼女の帰りを待っていたモジョーに対し、異次元テレビの新たな番組プランとして「地球人類の滅亡」を無邪気に提案する。


■マーヴルVS.カプコン2
隠しキャラクターとして、『エックス・メン』以来久しぶりの参戦を果たす。

スピードワゴン財団【組織】
■『ジョジョの奇妙な冒険』シリーズ
ジョセフの祖父ジョナサンの親友であるロバート・E・O・スピードワゴンが、アメリカに渡って油田王となったのち、1910年に設立した財団。その目的は、人の世に恐怖と邪悪をもたらす吸血鬼を生み出す謎の遺物"石仮面"の秘密解明にあり、考古学や医学・薬学などをはじめとするあらゆる分野に惜しみない援助を与えてその発展に貢献した。ロバートの死後も財団とジョースター家の結びつきは深く、DIOを倒す旅のあいだも、情報収集・資材調達などで承太郎一行をバックアップする。

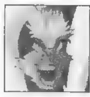
スペース・エンド【兵器】
■スターグラディエイター2
復活したビルシュタインがひそかに製造していた、究極のプラズマ兵器。強大なプラズマパワーを持つ者たちを「生体部品」として生きたままコアに組みこむことで、惑星ひとつを蒸発させるほど絶大な破壊力を発揮する。ビルシュタインは、スターグラディエイターたちをおびき寄せて生体部品とし、この兵器を完成させようたくらんでいる。

スペースコロニー →コロニー

スラムスターズ【組織】
■ストIII 2nd
ヒューゴーのエンディングにおいて、ヒューゴーのチームとタッグマッチを行なうチーム。『スーパーマッスルボマー』に登場するレスラー、ハガーとB.ウィドーがそのメンバー。男女混合チームは男女混合チーム同士で闘わなければならないルールなのか、ヒューゴーがエレナと組んだ場合のみ、このチームと対戦することに。

生体研究所【施設】
■サイバーボッツ
連合軍が最終兵器開発のため極秘裏に設立した実験場。大勢の子どもたちがここに囚われ、生体エネルギーを採取されたり実験を受けたりと悲惨な目にあっている。連合軍の関係者でも、上層部の者以外はここの実態を知らない。アリエータはこの研究所から逃げ出してきた。

セイバートゥース【人物・♂】
本名：ビクター・クリード


■エックス・メンVS.ストリートファイター
ウルヴァリンのライバル的存在。かつてはウルヴァリンと同じ諜報組織で活動していたが、のちに仲間割れした。その後、歯と骨にアダマンチウムを埋めこまれ、高い戦闘能力を有することに。不安定な精神を秘書・バーディーのテレパス能力で安定させ、殺し屋として生きてきたが、バーディーの死をきっかけに精神が混乱。救いを求めてエックス・メンに参加するも、結局は破壊衝動からメンバーを傷つけ逃走している。ゲーム中では、まだバーディーは生きているとの設定で登場。アダマンチウム合金で強化された牙を使っての攻撃、さらにはバーディーの重火器攻撃など、その攻撃のバリエーションはウルヴァリンに勝るともおとらない。エンディングでは、怨敵のウルヴァリンに侮蔑の言葉を浴びせながら、喜々として戦いを挑む。


■マーヴルVS.カプコン2
隠しキャラクターとして、マーヴル・サイドから参戦。『エックス・メンVS.ストリートファイター』以来、久しぶりの登場となる。

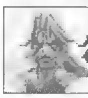
青龍（せいりゅう）【人物】
■スターグラディエイター2
地球連邦軍が抱える暗殺部隊、四聖獣(白虎、朱雀、青龍、玄武)の一員。雷怨のエンディングに姿を見せる。

ゼータ星【地名】
■スターグラディエイター
第四帝国の本拠地で、本作の戦場となる場所。太陽系外に存在する惑星のなかでもっとも地球に近い距離にある。本来は、地球の人口過密状態を解消するために人類がはじめて移住を開始した場所だった。終身独房がこの星の軌道上を周回しており、ビルシュタインもかつてはそこに捕らわれていたが逃亡。自身と数名の仲間のみで、ゼータ星に設置された地球連邦軍の基地を壊滅させ、第四帝国を樹立した。

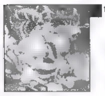
■スターグラディエイター2
新しい肉体を得たビルシュタインが、この地にふたたび「第四帝国」を打ち立てた。もっとも、今度の帝国の本拠地は、正確に言えばゼータ星ではなく、ゼータ星の上空に浮かぶ浮遊要塞(ビルシュタイン城)にある。

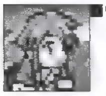
世界お嬢さまクラブ【開発者用語】
■ストEX／ストEX plus
アラブの大富豪の娘ブルムと、ヨーロッパの富豪の娘ブレアの、『ストEX』における二大お嬢さまの関係を指すものとして、開発スタッフ内で使われていた用語。とくにこのような名前の組織が存在するわけではないらしい。

世界格闘選手権【大会】
■ストリートファイター／ストIIシリーズ
『ストリートファイター』シリーズの舞台となる、世界規模の格闘大会。非合法の大会で、たとえ悪の組織の一員であろうが、強さを証明した者は堂々と表彰される。

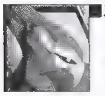
ゼクウ(是空)【人物・♂】

■ストZERO／ストZERO2／ストZERO2 ALPHA
ガイの師匠。武神流第38代正統継承者であり、すなわちガイの先代にあたる。チンピラ少年だったガイのなかに天性の素質を見いだし、武神流を伝授。渡米直前のガイに「すべてを乗り越えよ」と喝を入れ、直後に姿をくらました。『ストZERO2』のガイのエンディングではじめてゲーム中に姿を

見せ、弟子と死闘を開始――ということは、ガイは『ストZERO2』のあとはじめて真の後継者になったのかもしれない。ボサボサの長髪に緑の胴着のオヤジ。
■ストZERO3
「人の世を乱す者現れる時、武神の影あり」という謎めいた言葉を残し、ガイとベガとの決戦を予見した。ゲーム中に姿は見せない。

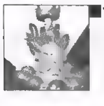
セクメト【モンスター】

■ウォーザード
アランバードで「四方を護る獣」とされる4種の獣(獅子、竜、鷲、ヤギ)の霊力を併せ持った究極の神獣。アランバードの女王アルマーナⅣ世は、ヴァルドールに力をそそぎこまれ、セクメトと一体化する能力を獲得。その力で他国を制圧し、悪行のかぎりをつくしている。

セシル【人物・♂】

■ヴァンパイア セイヴァー(SS版)／セイヴァー EXエディション(PS版)／セイヴァー2
ひょんなことから、フォボスに守られることになった男の子。ドノヴァンにとってのアニタのような存在で、戦闘中はフォボスを一生懸命応援している。アニタと並ぶとまるで「子ども応援合戦」。外見や動作がとても愛らしく、「君」づけで呼ばれることも多い。

セト神【スタンド】
使用者：アレッシー
■『ジョジョの奇妙な冒険』シリーズ
アレッシーが使用するスタンド。セト神と一瞬でも影を交差させた者は即座に若返りはじめ、精神と記憶までも子供の状態に退行させられてしまう。この能力は影との接触が長いほど強く働き、十数秒もまじわればあっと言う間に胎児にまでもどされ、直接的な生命の危機にさらされる(ただし、ゲーム中では必殺技によって一定時間若返らせるのみ)。なお、影のスタンドであるため、アレッシー自身が斧を持てば、セト神もスタンド化した斧を手にするという、変わった性質を持つ。

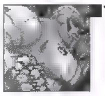
ゼルキン・フィスケクロゲン【人物・♂】
国籍：クロンダイク星／年齢：32歳／身長：170cm／体重：65kg／武器：プラズマクロー

■スターグラディエイター
勇敢で誇り高き鳥人戦士。勇猛で知られるクロンダイク星の軍隊のなかでも、その武勇は知れ渡っている。かつて、地球連邦軍との戦争で部下を人質に取られたさい、彼らの身代わりとしてみずからゼータ星監獄へ収監された。のちに戦争は終結するも、手ちがいにより戦死したものと見なされてしまう。解放されぬまま無為の日々を過ごしていたある日、同じ監獄にいたビルシュタインに助け出され、恩義を感じて彼の部下となった。地球人はみな凶悪な者ばかりだと思いこんでいたが、ハヤトたちと剣をまじえるうち、自分の過ちに気づきはじめる。

■スターグラディエイター2
前回、ハヤトたちの活躍に目を覚まされ、第四帝国を脱退。いつか彼らにこの借りを返そうと考えていたところ、ビルシュタイン復活の知らせが。ハヤトたちのスターグラディエイターとしての活動に協力するため、ゼータ星へ向かう。

零豪鬼(ぜろごうき)【VA】
コードナンバー：G-13EX／アーム：ゴーアーム／レッグ：ゴーレッグ／ウェポン：不明／頭頂高：22.0m／総重量：118.5t／センサー有効半径：33920m

■サイバーボッツ(PS・SS版)
コンシューマ版にのみ登場する、製作者不明の謎のVA。とある文献に記された最強の格闘家「ゴウキ」に深い憧憬と畏怖の念を持つ設計者が製作した、と伝えられる。そのエネルギー源は深い謎に包まれているが、一説によれば殺意の波動で動いているとか。外見はもとより使用する技も豪鬼のものとほぼ同じで、位置づけもやはり「陰に君臨する最強のVA」といったところ。対CPU戦ではデビロット姫のストーリーでデスサタン国王が搭乗するのみとなっている。ちなみに、「マーヴル・スーパーヒーローズVS.ストリートファイター」に登場するメカ豪鬼とはまったくの別物。

仙術師【職種】
■ヴァンパイア ハンター／ハンター2
仙術を使いこなすという特殊な能力を持つ者。レイレイとリンリンが生まれた少家は仙術師の家系であり、その力を活かして占い・祈祷・お祓い・治療を行なう。きびしい修行を行なわなければ仙術師にはなれず、晴れて仙術師となって術書を授けられた者には「転生の術」と呼ばれる最高仙術が伝えられる。
■ヴァンパイア セイヴァー／セイヴァー2
本作のレイレイとリンリンは、前世で仙術師としての力を持っていた。この資質は、ふたりが転生しても受け継がれており、彼女らが16歳になると同時に発現する。

センチネル【ロボット】

■エックス・メン
ミュータントを捕捉・抹殺するために作られた同型のロボットすべてを指す名称。ミュータントの絶滅を画策する科学者、ボリバー・トラスク博士が開発したもので、対ミュータント鎮圧用にさまざまな火器を内蔵している。ゲーム中では、その巨体にものを言わせたパワーや、内蔵された兵器を活かした強力な攻撃を行なう。エンディングでは、世界中のミュータントを根絶やしにしたばかりか、新たなミュータントが発生しないよう人類を管理すると宣言。

■マーヴルVS.カプコン
隠しスペシャルパートナーとして、ひそかに参戦している。

■マーヴルVS.カプコン2
隠しキャラクターとして登場。操作キャラクターとしては「エックス・メン」以来の参戦となる。

先輩【人物・♂】

■ストⅢ 3rd
いぶきの大学の先輩。忍術研究サークルに所属している。見た目はキムタク風でカッコいいが、中身はかなりヘン。

全米格闘選手権【大会】
■ストZERO2／ストZERO3／ストⅢ 3rd
アメリカで開かれる格闘大会。「全米バトルトーナメント」と呼ばれることもある。ケンは、この大会で優勝したことで「全米格闘王」と呼ばれるようになった。『ストⅢ 3rd』のケンは、同大会で史上初の3連覇を達成。また、『ストEX2 PLUS』でケンが連覇を決めたのも、おそらくこの大会だと思われる。

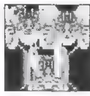
全米バトルトーナメント
→全米格闘選手権

総統【役職】
■『ストⅢ』シリーズ
ギルの秘密結社における役職。組織で一番偉い人のはずだが、この秘密結社においては、総統のさらに上位に「天帝」なるものが存在する。

双尾蠍拳(そうびさそりけん)【流派】
■ファイナルファイトリベンジ
暗殺のスペシャリストであるエルガドがあやつる暗殺拳。身を低く伏せ、右足を逆エビ固めのごとく高々と上げる、見た目にインパクトの強い型を持ち、サソリを想起させるその体勢からは、驚異的に柔軟な身体を利しての蹴りがくり出される。奥技とも言うべきスーパームーブ「デススコーピオン」は、低い体勢から相手の背後にからみつき、首・両腕の骨を折ったのち、サソリ固めで腰の骨を折るという荒ワザ。

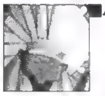
喪流(そうりゅう)【流派】
■ストZERO2／ストZERO2 ALPHA／ストZERO3
元が使いわける2流派のひとつ。忌流にくらべると標準的であつかいやすい技が多い。

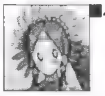
ソウルパワー【力】
■『ストZERO』シリーズ
ローズが駆使する力。正義の心により、精神力を物理的な力に変えたもので、「気」と呼ばれるものもこれに含まれる。無限の可能性を秘めているが、使いかたを誤ると大きな災いを招きかねない。画面上では、サイコパワーが青白っぽい光なのに対し、黄色っぽい光で表現される。

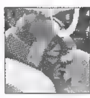
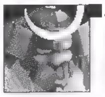
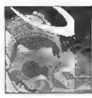
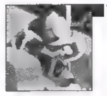
ソウルビー族【種族】

■ヴァンパイア セイヴァー／セイヴァー2
魔界に生息する虫、魔蟲族の一種。ドーマ家の領内に生息し、魂を命の源とする。50～150匹でひとつの集団を形成。「キュービィ」と呼ばれるリーダーが「ビービィ」もしくは「ビィ」と呼ばれるその他大勢を統率し、次代のキュービィを育てる。知能レベルは低く、人間ならば4～5歳児並み。食欲がすべての行動原理となっており、つねに何かを摂取していなければ死亡する。

ソー
→マイティ・ソー

ソオルパーワー【ガイ弁】
■ストZERO3
横文字を苦手とするガイが「ソウルパワー」を読むとこうなる。

族長【人物・♂】

■パワーストーン
ガルーダが暮らす村をまとめている族長。ガルーダのエンディングに登場するが、ヒロイン的存在である自分の娘にくらべると、どこか影の薄い存在ではある。

族長の娘【人物・♀】

■パワーストーン
ガルーダが暮らす村の族長の娘。片腕の男(クラーケン)のせいで病に倒れてしまった。ガルーダのエンディングでは、ガルーダが持ち帰ったパワーストーンの力によって元気を取りもどし、めでたく彼と結ばれる。
■パワーストーン2
ガルーダの新妻。新婚旅行の最中に、浮遊城で行方不明となる。姿は登場しない。

ソドム【人物・♂】

■ストZERO
＜『ファイナルファイト』時プロフィール＞身長：190cm／体重：98kg／出身地：？／特技：変位抜刀霞切り／好きなもの：スシ、ゲイシャ
NEW DATA 身長：208cm／体重：108kg／3サイズ：B148・W98・H103／血液型：A型
鎧カブトにGパンという出で立ちをし、怪しい日本語を口にする、奇妙キテレツな男。大の日本好きと自負しているものの、日本に対して少なからぬ偏見を持つ(というより偏見のかたまり)。もとは『ファイナルファイト』で2面のボスとして登場。マッドギアの幹部でありながら地下プロレスのプロモーターをつとめ、みずから出場しては無敗を誇っていた。妖刀ムラマサを手にして闘う姿は「ショウグン」と恐れられていたという。『ファイナルファイト』の舞台となるジェシカ誘拐事件のさい、マッドギアに乗りこんできた日本人・ガイに「日本をカンちがいしている」と言われたのがショックで日本へ。ジャパニーズマーシャルアーツを会得し、新たな武器・ジッテ(十手)を手に入れて自信をつけたのち、ガイに再戦を挑む。『ファイナルファイト』時よりもイロモノ度はアップ。せっかく日本に渡ったのに、日本に対する誤解をますます深めていったようだ。ガイへの雪辱を果たしたのちは、念願だったマッドギアの再生に着手する。

■ストZERO2
マッドギア再興のために強者を求めて各地をまわる、日本大好き男。TVドラマ「将軍」を見て以来、日本のトリコになった。仏滅、大凶などの「アンラッキー・ワード」を口にすることで相手に精神的ダメージを与えられるとカンちがいし、積極的に技名に取り入れているとか。なお、ソドムステージであるアリゾナ砂漠に停車中の巨大なコンボイは彼の愛車で、ソドム特有の「ジャパニズム」に彩られている。最後は宿敵・ガイを新生マッドギアのメンバーに入れるため実力行使。これに勝利を収めると、強い同志を求めて今度は国技館を訪れ、エドモンド本田に勝負を申しこむ。土俵に上がるときはしっかりまわし姿に。
■ストZERO2 ALPHA
ソドムステージにある彼の愛車のデザインが変わり、『ストZERO2』ではレアだったUSA版のものが基本となった。

■ストZERO3
NEW DATA 出身地：アメリカ／好きなもの：ジャパニズム探求、ジャパニーズアイテム収集／嫌いなもの：ガイ／特技：水芸、大型車両の運転
ジャパニズムを探求し、ワビサビ・マインドを追及して世界をさまよう男。マッドギアの同僚ロレントからシャドルー基地の話を耳にし、新生マッドギアの基地にしようと考え出発。最後は、何度攻撃しても復活するベガにトドメを刺すため、『ストZERO2』でおなじみの愛車に乗って捨て身の攻撃。真のサムライとして散る――と、いままでのキワモノぶりを一掃するカッコ良さを見せる。ちなみにX-ISMのソドムは、『ファイナルファイト』と同様、日本刀を所持する。

■ファイナルファイトリベンジ
『ストZERO』シリーズでおなじみとなった、元マッドギアの幹部。失われた"JINGIE"(仁義)を取りもどすため、マッドギア再興を目指す。最後はゾンビベルガーを倒すも何かが満たされず、禅の心を求めてはるか日本へと旅立ち、『ストZERO』シリーズの彼につながるようだ。同シリーズよりも日本語が達者で、「平家物語」の一文までもまちがえずに口ずさむ。

■ポケットファイター
背景に登場。中華街ステージでラーメンをすすっている。また、同じ鎧仲間として気が合うのか、雪国ステージではビシャモンとともにカマクラに入り、モチを食べている。

ソラ(空)
→ユメノ空

ソンソン【人物・♀】

■マーヴルVS.カプコン2
'84年に発売されたアクションシューティングゲーム「ソンソン」の主人公・ソンソンの孫娘。村を襲った奇病の原因を探るため、祖父からゆずり受けた如意金箍棒(にょいきんこぼう、略して如意棒)を片手に出発。旅の途中でルビィ ハートと出会い、行動をともにすることになった。如意棒を使ったり体毛から分身を生み出したりと、ソンソンの名の由来である孫悟空を思わせる闘いかたが特徴。ふだんは幼い少女だが、極度の興奮状態におちいると巨大な猿の姿

に変身・暴走してしまうという点は、別の孫悟空をホウフツとさせる。ちなみに「ポケットファイター」では、彼女の祖父である本家ソンソンがアイテムキャリアーとして登場している。

SONSON【施設】
■ストZERO
リュウとガイのホームステージである関西の某都市の街角に建つコンビニ。24時間営業。
■ポケットファイター
レイレイ編のオープニングで、レイレイがさまよう街に建っている。ライバル店(?)「TON TON」も登場した。

ゾンビベルガー【人物・♂】

■ファイナルファイトリベンジ
「ファイナルファイト」の最終ボスでありマッドギアの総統だったベルガーが、ゾンビと化してよみがえったもの。ゾンビと化してもやはり最終ボス。その細胞には特殊な力があるらしく、なんとガイに寄生することも。なお、ゲーム中では単に「ベルガー」と表示される。

た行

ダークガロン【人物・♂】

■ヴァンパイア セイヴァー
ガロンのなかに眠る獣の本性が、魔次元において実体化したもの。ガロンの対CPU戦の最終ボスであり、プレイヤーも隠しキャラクターとして操作可能(その場合、対CPU戦の最終ボスはガロンになる)。獣の血を忌み嫌い人間たらんとしてきたガロンを偽りと断定、人へのこだわりを断ち切るよううながす。ガロンの強化版かと思いきや、ドラゴンキャノンの性能は本家ガロンよりもおとる。

ダークストーカー(ズ)【種族】
■『ヴァンパイア』シリーズ/ポケットファイター
人間たちから「怪物」と恐れられている魔界生物、いわゆる「闇に生きる者たち」の総称。基本的に複数形で称される。なお、魔界に生きる者たちは、その魔力によって上はS級から下はD級までの6クラスにランク付けされており、このうちB+級付近の者たちを特定して「ダークストーカーズ」と呼ぶ場合もある。

ダークパルシオン【ロボット】

■超鋼戦紀 キカイオー
パルシオン・カイ編で記憶を取りもどし、悪の心に目覚めたカイ(ストーリーBをたどったカイ)が変身したパルシオン。対CPU戦に登場するシャドウパルシオン同様、ボディカラーは金と黒。性能はノーマルのパルシオンと同じ。隠し機体で、ストーリーは用意されていない。

ダークハンター【職業】
■ヴァンパイア ハンター/セイヴァー/セイヴァー2/ハンター2
魔界生物たちを狩る職業。人間にとって商品価値の高い魔界生物を狩ることで、報酬を得ている。危険度が高ければ高いほど見返りも大きいが、よほど銃器や格闘技に通じていなければつとまらない。『セイヴァー』の物語がはじまる1年ほど前から増えはじめ、『セイヴァー』の時点では数百名にものぼる。ドノヴァンはダークハンターだが、他のハンターのように生計を立てるためにこの職業に就いたわけではなく、やや特殊な存在。一方、「職業的」ハンターの典型はバレッタである。

ダーティ・ベレー【開発チーム】
■ストZERO/ストZERO2 ALPHA/セイヴァー
カプコン内のソフトマンチーム。どんな飛び入りの仕事もこなすことから、カプコン内の特殊部隊と呼ばれる。メンバーは全5名で、そのうちのひとりが豪鬼のプログラムを担当していたため、チームマークは豪鬼となっている。

ダービー　→ダニエル・J・ダービー

タイガー【名称】
■マーヴル・スーパーヒーローズVS.ストリートファイター
スパイダーマンの正体、ピーター・パーカーの愛称。ただし、彼をこの名で呼ぶのは奥さんのメリー・ジェーンだけ。　→スパイダーマン

醍醐(だいご)　→風間醍醐(かざまだいご)

タイタン・ザ・グレート【人物・♂】
出身:イギリス・ウィガン/身長:236cm/体重:196kg/年齢:26歳

■スーパーマッスルボマー
通り名は「最強最後の巨人」。小学校卒業時にはすでに身長が190cmを超えていたという文字どおりの「大型」新人で、CWA期待の星。身体が大きすぎるというだけで好奇の目にさらされることを嫌い、実力で世間の注目を集めるためプロレスの世界に入った。その巨躯からくり出される攻撃は、ひとつひとつがとてつもない破壊力を持つ。『ストZERO』シリーズのバーディーとは親友かつライバル。

ダイチ(大地)　→ユメノ大地

大統領【人物・♂】
出身地:ロシア

■『ストII』シリーズ
ザンギエフのエンディングに登場するロシアの要人。どこからどう見てもモデルはあの人。山小屋でひとり修行に励むザンギエフのもとをひそかに訪れ、「ペレストロイカを成功させるため、レスリングによる国際交流につとめてほしい」と依頼していた。エンディングでザンギエフが世界一の座につくと、自分の依頼を見事に果たしてくれたことに感謝し、ふたり&KGB諸君で仲良くコサックダンスを踊る。ザンギエフとはレスリング部の先輩・後輩の関係にあるらしい。なお、『ストZERO2』からは「偉い人」と呼ばれるようになった(→**偉い人**)。

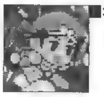
太陽学園【施設】
■私立ジャスティス学園
自由でのびのびとした校風の学校。中等部と高等部があり、高等部にはバツ、ひなた、恭介が通っている。高等部の学生総数は約720名で、1学年は6クラス。パシフィックハイスクールとはさかんに交流が行なわれており、1年に一度"太P戦(たいぴーせん)"と呼ばれる文化・スポーツの対抗戦が開催されている。もともと校則がきびしいわけではなかったが、恭介が風紀委員になってからはさらに自由になった。

第四帝国【国家】
■スターグラディエイター
ビルシュタインが、ゼータ星の連邦軍基地を壊滅させ、かわりに打ち立てた国家。皇帝ビルシュタインみずから開発したプラズマ兵器を武器とし、地球征服に乗り出している。紫色の象形文字風な記号がシンボルマーク。
■スターグラディエイター2
前作でビルシュタインの死とともに崩壊したはずだったが、彼が新たな肉体に精神を移して復活をとげると同時に再興された。

ダイレク　→魔剣ダイレク

ダイレクトアクセスシステム【理論】
■サイバーボッツ
ヘリオンに採用された、まったく新しいVAシステム。搭乗者の神経信号を直接VAの四肢に伝達させることで、VAの機動性を極限まで高めている。

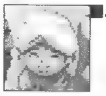
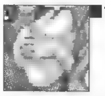
タオ(桃)【人物・♀】
出身地:ゴラ/年齢:13歳/身長:151cm/体重:39kg/血液型:O型

■ウォーザード
戦闘国家ゴラの精鋭部隊のひとつ「風舞(フォンウー)」に、若干13歳にして選ばれた天才格闘少女。闘いを好むわけではないが、勝って周囲にほめられるのがうれしくて数々の武術大会に参加し、そのことごとくで優勝してきた。ある日、いつものように大会へ出場しているあいだに故郷の村を何者かが襲撃。村を焼き、人々をさらった張本人である「黒い影」をやっつけるため旅に出る。自身を「ボク」と呼び、仕草も幼く、少女と言うより少年っぽい。火輪靴と呼ばれる靴をはき、その足甲部分にある火炎輪から炎を吹き出させて攻撃する。

■ポケットファイター
タバサのオプションとしてついてきており、彼女の防御時のシールドとなって活躍する(こき使われる)ほか、勝利ポーズにも登場。また、南国ステージの背景では、まるでサルのようなかっこうでヤシの木に登っている。

ダッタ【人物・♂】

■ストII
ストIIダッシュ
ストIIターボ
スパII
スパIIX

まだ幼いダルシムの息子。ヨガの修練を積んだ両親と異なり食事をとらねば生きていけないため、父・ダルシムはストリートファイトを行ない、その食費をかせいでいる。ダルシムのエンディングでは、父のストリートファイトのおかげで食事(当然カレーライス)にありつき無事に成長。3年後に交わされる親子の会話がなんともほのぼのしている。ちなみに、ガイルの娘・クリスのペンフレンドらしい。

■ストZERO2/ストZERO2 ALPHA
ダルシムのエンディングに登場。このときはまだ生後3ヵ月で、母サリーに抱かれている。
■ストZERO3
サリーのお腹のなかで成長中。

■エックス・メンVS.ストリートファイター
ダルシムのエンディングに登場。食事のさい父が「夢でアポカリプスと闘った」と話すのを楽しそうに聞いている。年齢的には『ストII』シリーズに登場したときと同じくらいに見える。

■マーヴル・スーパーヒーローズVS.ストリートファイター
ダルシムのエンディングに登場。『ストZERO2』と同様、赤ん坊の姿で着ぐるみにくるまり、母サリーに抱かれている。

ダッドリー【人物・♂】
出身地:イギリス

■ストIII/ストIII 2nd
英国育ちの黒人紳士ボクサー。英国人らしく、紅茶をこよなく愛する。スポーツ選手で大事業主だった父のもと恵まれた少年時代を過ごしていたが、ダッドリーが大学生のとき父が事業に失敗。さんざん辛酸をなめたのち、ヘビー級のプロボクサーとなってどん底からはい上がった。かつて失ったもののなかで、ただひとつ行方の知れない父の愛車・ジャガーを探している。プロボクサーだけあってストリートファイトでもパンチしか使用しないが、そのスピードと破壊力はすさまじい。ダンディズムに生き、何事もカンペキを目指すあまり、ツメが甘くなりがちという欠点も。いつでもボクシンググローブをはめており、エンディングでジャガーを取りもどしたときも、グローブをはめたまま運転する。

■ストIII 3rd
チャンピオンの座に返り咲き「サー」の特別称号を手にしたのち、王室に招待されて御前試合を披露することに。よりカンペキでドラマティックな試合を見せるため、世界をまわって腕に磨きをかける。エンディングでは、彼が父親にうりふたつであること、バラ好きであること、そして脱出するのに何時間もかかりそうな広大なバラ園を所有していることが判明。

竜巻旋風脚(たつまきせんぷうきゃく)【技】
■ストリートファイター/『ストII』シリーズ/『ストZERO』シリーズ/『ストIII』シリーズ/『ストEX』シリーズ/『VS.』シリーズ/ストリートファイター ザ・ムービー/ポケットファイター
リュウとケンが初登場時から持っている技。昇龍拳、波動拳と合わせて「三種の奥義」と称される。どちらかと言えばリュウよりもケンのほうが得意としているようだ。『スパIIX』にて、本来は殺人拳だったことが明らかになった。

巽教授(たつみきょうじゅ)【人物・♂】
年齢:42歳

■超鋼戦紀 キカイオー
●キカイオー編……巽テクノドームの所長。平和主義の人格者。ジュンペイの祖父、轟 源三博士の教え子だった縁により、ジュンペイを陰ながら支援する。かつて轟博士のもとで研究生のアルバイトをしていたころ、その高い能力を買われ、最年少研究員として大抜擢された。現在は轟博士の研究を引き継いでいる。ジュンペイの幼なじみ・サオリの父だが、なぜかジュンペイとは面識がなかったようだ。

巽(たつみ)サオリ【人物・♀】
年齢:16歳/所属:私立富士美学園

■超鋼戦紀 キカイオー
●キカイオー編……巽教授の娘で、ジュンペイの幼なじみ。しっかり者で優しく、ちょっとおてんばなところもある。ジュンペイに対しては強気に接し、すぐ子どもあつかいしたがるが、じつは彼のことをいつも気にかけ、頼りにしているようだ。
●ボロン編……ジュンペイのガールフレンド。ジュンペイに好意を持つが、早とちりで嫉妬深いところがあり、彼の周囲に集まる女性を見てはショックを受け、泣きながら去っていく。
●轟雷編(DC版)……エンディングに登場。連合軍の人々にまじり、街の復興に力をつくす。父・巽博士の悪事とその死には、まだ気づいていない様子。

巽(たつみ)テクノドーム【施設】
■超鋼戦紀 キカイオー
●キカイオー編……巽教授の研究所で、ジュンペイたちの本拠地。轟博士のあとを継いで研究が行なわれている。キカイオーの秘密もここに隠されているため、ゴルディバス軍団の襲撃を幾度となく受けることに。
●轟雷編(DC版)……巽博士の研究所。巽博士への復讐に燃えるシャドーレッドこと轟 守に狙われている。

巽博士(たつみはかせ)【人物・♂】

■超鋼戦紀 キカイオー(DC版)
●轟雷編(DC版)……巽「教授」と姿は同じだがじつは別人らしく、「悪の巽教授」といった役ど

ころ。ひそかに地球を裏切ってゴルディバス軍と手を組み、ゴルディバス軍のジャマとなる轟守博士とその妻を殺害することで、軍内部での地位を得ようとした。生き延びた轟 守博士は「シャドーレッド」と名乗り、巽博士への復讐の機会をうかがっている。

ダニエル・J・ダービー【人物・♂】

使用スタンド：オシリス神



■『ジョジョの奇妙な冒険』シリーズ

イカサマのテクニックを駆使して賭けを挑み、敗者の魂をコインにしてコレクションする恐怖のギャンブラー。恐るべきはスタンド能力ではなくその徹底した仕込みで、視界に入る者すべてを自分の協力者にしておくなど、運に頼らず勝利の方程式を組み上げる。「バレなければイカサマではない」が信条だったが、それゆえ承太郎のブラフ（はったり）に疑心暗鬼におちいり、耐えきれず廃人となってしまった。ゲーム中ではコンティニュー画面に登場し、対CPU戦で負けたキャラクターをコインにする。

タヌマ【人物・♂】



■ウォーザード

トクガワ幕府の重臣。幕府の将軍ナオスケの用心棒として働き、現在の地位を得た。典型的な悪人で、権力をカサに着て傍若無人な振る舞いをするため、エドの町民からは嫌われている。モデルはおそらく「田沼意次」。金剛に変身し、主人公たちの前に立ちはだかる。

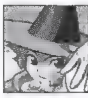
タバサ【人物・♀】

出身地：アイスラーン／年齢：19歳／身長：163cm／体重：48kg／血液型：AB型



■ウォーザード

「不世出の魔道学者」と評される、アイスラーンの天才少女。「万物の理はすべて仮学的に解明可能」と信じ、古代魔法学と近代仮学を融合させた「超近代魔学」を確立せんと日々研究に没頭している。近年、世界各地で多発している異常現象に注目。背後に邪悪で人為的な匂いを感じ、自身の仮説の証明と原因究明のために旅立った。魔法力が充填されたその衣装は武器として使用可能。また、マントはドラゴン、カバンと靴はネコが変身したもので、戦闘時には彼らを使役する。帽子に隠れた髪型が意外にキュート。



■ポケットファイター

魔学の研究に励む女魔法使い、もとい学者。全国3千万婦女子のあこがれ（と彼女が信じる）「魔法のステッキ」を少家が所有していると知り、少家の末裔レイレイを捜す旅に出る。そのほかリュウ編では、強者の情報を求めて訪ねてきたリュウに、ハウザーの居場所を教える。

W.ワトソン総司令【人物・♂】

■スパⅡ／スパⅡX

英国の特殊工作部隊デルタレッドの最高司令官。軍に拾われたばかりで、ときに不安定な挙動を示すキャミィの世話を、ウルフマン大佐に一任した。ゲーム中に登場することはない。

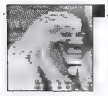
玉川南高校【施設】

■私立ジャスティス学園

本作のさくらが通っている高校。ジャスティス学園からは狙われていないようだ。

ダムド【人物・♂】

＜「ファイナルファイト」時プロフィール＞身長：218m／体重：201kg／出身：アメリカ／特技：飛び蹴り／好物：ストロベリーサンデー



■ストZERO

「ファイナルファイト」に登場した敵キャラクター。マッドギアの幹部でありながらFBIとも通じており、金のためならば何でもする卑劣漢。1面のボスだが投げ技にはからっきし弱かった。「ストZERO」ではソドムのエンディングに登場し、マッドギア再生に協力する。



■ストZERO2／ストZERO2 ALPHA

ガイステージであるメトロシティに登場し、試合を観戦。



■ファイナルファイトリベンジ

口も裂けんばかりの笑顔がまぶしい、陽気なカリビアン。その脳天気そうな外見とは裏腹に、内心ではマッドギア総統の座を狙っている。自分は大物だと自負しているものの、「ファイナルファイト」ではもっとも弱いボスとして有名だったためか、周囲からは「しょせん1面のボス」としか見られていない。エンディングでは、栄光を手に入れたのち、愛に生きることを決意し、南国でガールハントにいそしむ。

タランテラ　→F.タランテラ

ダラン・マイスター【人物・♂】



■ストEX／ストEX plus

ブルムのお世話係をつとめるインドのレスラー。富豪の雇われレスラーとしてインドラウトのチャンピオンに君臨しながらも、「世界中の強者と闘いたい」という思いを胸に秘めていた。そんなある日、主人の知人の娘・ブルムの護衛を引き受けることになり、世界中の強豪と闘う夢が実現する。ザンギエフや、「スーパーマッスルボマー」のオルテガに、同じレスラーとして対抗意識を燃やしている様子。



■ストEX2 PLUS

わがままお嬢さまブルムの護衛。ブルムが皇女となったことにともない「新皇女直属の衛兵」という身分になったが、彼女の子守りをしていることには変わりない。またしてもブルムがダダをこねたため、彼女の護衛をしながら各地をまわることになり、世界の強豪たちと闘う2度目の機会を得る。

ダルシム【人物・♂】



■ストⅡ



■ストⅡダッシュ
■ストⅡターボ



■スパⅡ

生年月日：1952年11月22日／出身地：インド／身長：176cm（可変）／体重：48kg（可変）／3サイズ：B107・W46・H65／血液型：O型／好きなもの：カレー、瞑想／嫌いなもの：甘いもの

インド代表のストリートファイター。見た目は不気味なヨガ男。自身はヨガの奥義をきわめたため食事の摂取量を抑えられるが、生まれたばかりの子どもはそうもいかないので、子どもの食費をかせぐためにストリートファイトに参加した。闘いをつづけながらも、「人を傷つけてはいけない」という倫理観にさいなまれ、つねに苦悩している。手足の長さを自在に変えたり、炎を口から吹き出したりできるのも、すべてヨガ訓練のたまものとか。最後は十分な金をかせいで故郷に帰還。3年後、無事に成長した息子と食卓を囲み、かつて闘った日々について話して聞かせる。息子の前ではつい相好をくずしてしまうのか、このときの顔はミョーにコミカル。

■スパⅡX

エンディングの絵が描きかえられ、コミカルな雰囲気がやや抑えられた。



■ストZERO2／ストZERO2 ALPHA

ヨガをきわめたインドの修行僧。流行病に襲われた村人たちの治療費をかせぐため、不本意ながらもストリートファイターになった。他者を必要以上に傷つけないよう、火の神アグニの力を借りたいつわりの炎を用いて闘う。最終ボスは、ヨガの神髄である慈悲の心とはかけ離れた心で行動するベガ。エンディングでは故郷に帰り、結局自分も力に頼ってしまったと後悔するが、村人たちの感謝の言葉や妻の笑顔に救われる。



■ストZERO3

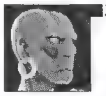
NEW DATA 嫌いなもの：肉類／特技：説法、無我

村人を救うだけの金をストリートファイトでかせぎ、当初の目的は果たして村に帰還。だが、世界に負の波動が広がるのを見過ごせず、元凶を絶つため闘いに出向く。ヨガパワーが以前より増しているのか、他人の心を読む能力を用い、最後は「ヨガー」のかけ声とともにサイコパワーの暴走まで阻止してしまう。



■ストEX plus α（PS版）

「ストEX」シリーズへの初登場をコンシューマ版で果たした。「ストZERO2」同様、病の村人たちを救うために闘う。

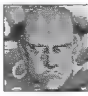


■ストEX2

アーケード版では「ストEX」シリーズ初登場となり、手を巨大化させる術を身につけ闘いに参加。ストーリーおよびエンディングの内容は「ストZERO2」とほぼ同じで、妻サリーの言葉に涙して終わる。

■ストEX2 PLUS

謎の組織（もちろんシャドルー）によって麻薬がダルシムの村に無料配布され、村人たちが暴徒と化してしまった。村人の魂を救い正気を呼び覚ますため、闘いを必要悪と見なし組織に挑む。最後はまたしても何が善で何が悪なのか悩むが、今度はムリヤリ自分を納得させる。



■エックス・メンVS.ストリートファイター

ストリートファイター・サイドからの参戦者のなかで、もっともミュータントに近いと言われる男。宙に浮くわ手足は伸ばすわ炎は吹くわと、その特性をますますことなく発揮する。周囲に影響されてか、表情なども含めて、いっそう人間離れが進んだようだ。エンディングでは、本作の出来事はみな彼の瞑想中の夢だった……というオチがつく。



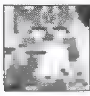
■マーヴル・スーパーヒーローズVS.ストリートファイター

前回に引きつづき、ストリートファイター・サイドから参戦。アポカリプスを「邪念の塊」と評し、浄化を試みる。エンディングではシュマゴラスを食事に招待。互いに意志が通じているのかいないのか、なにやら物騒なことを語るシュマゴラスとにこやかに接し、ともにカレーを食す。



■マーヴルVS.カプコン2

隠しキャラクターとして参戦。参戦理由は明確ではないが、これまでの彼の行動から察するに、おそらくアビスの邪悪な気配を感知し、浄化しようとしているのだろう。なお、彼にしては珍しく、家族が登場しない。



■ポケットファイター

背景に登場。南国ステージで象を洗ったり、中国ステージでラーメンを食したりと、至るところで大活躍。なお、クリスマスステージのおもちゃ屋は「ダルシーム」という名前で、彼の顔がシンボルマークになっている。

DHALSIM（ダルシム博士）【人物・♂】

■ストリートファイター ザ・ムービー

実写映画「STREET FIGHTER」に登場した人物。「ダルシム」とは言っても「ストⅡ」シリーズの彼とは別人で、バイソン将軍に仕える科学者といった役どころ。ゲーム中には彼本人は姿を見せないが、映画内で彼がガイル大佐の親友チャーリーを改造した場所が、「DHALSIM'S LABO」というステージ名で登場する。

ダルミノール【建物】

■ウォーザード

ヴァルドールの居城。空中に浮かんでおり、古代クリプトの伝説では「神々の城」と伝えられている。この城と地上を結ぶ門はクリプトの古代墓所にあるが、ロボットのギギが侵入者をことごとく排除するため、よほどの実力がなければ城へたどり着くことはできない。

タロー（太郎）【イヌ】



■ヴァンパイア／ハンター



■ポケットファイター

ビシャモンの雪国ステージで異様にハッスルしている秋田犬。『ポケットファイター』の雪国ステージでも大はしゃぎ。



■ヴァンパイア セイヴァー／セイヴァー2／ハンター2

ビシャモンの山姥ステージにある布団のなかで、もぞもぞ動いている日本犬。勝負がつくと、布団から出てきてうしろ足で直立し、はしゃぐ。

ダン　→火引 弾

ダンの妹【人物・♀】



■マーヴル・スーパーヒーローズVS.ストリートファイター

ダンとアニタ（成長版）を足して2で割ったような容貌をした少女。本作のダンのエンディングでいきなり登場する。「その人は、その人は私たちの……！！」とどこかで聞いたようなセリフを吐きながら、ダンとメカ豪鬼のもとへ割って入るも、直後には「完」の文字が。「TO BE CONTINUED？」ではないらしい。

ダンの父　→火引 強

チェンミン（陳明）【人物・♀】

年齢：16歳



■超鋼戦紀 キカイオー

●ディクセン・ナカト編……ナカト編のヒロイン的存在である、おかっぱ頭のかわいい少女。民間人のひとりで、練習艦ノーザンライツに避難していたさいにSHTO軍から脱出してきたナカトと出会い、しだいに心を通わせていく。ストーリーBでは、ナカトが連合軍の少尉になったのと同様、彼女も正式に連合軍のオペレーターになったようだ。

力の賢者ピゴ　→ピゴ

地球防衛隊BIT【組織】

■超鋼戦紀 キカイオー

●バルシオン編……カイとケイが所属している軍事組織。「BIT」とは「Beast Intercept Team」の略。ゴルディバス軍団から地球を守るため奮闘している。どうやら地球連合軍が抱える組織のひとつらしい。

地球連合軍【組織】

■超鋼戦紀 キカイオー

●全編共通項……地球を代表する、世界的規模の軍事機関。略して「連合軍」と呼ばれる。

●ディクセン・ナカト編……SHTO軍と交戦中。練習艦ノーザンライツを保有している。物語開始時は敗色が濃かったが、敵軍のナカトが強力な最新兵器ディクセンとともに味方に加わったことで、形勢が逆転。

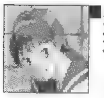
●ディクセン・ハルマ編……SHTO軍と分離・対立することなく、自動機械群の地球侵略を阻止すべく全力をそそぐ。軍直属の軍事教育機関としてバトルスクールを抱えている。

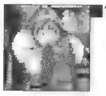
●ワイズダック編……SHTO軍と交戦中。宇宙軍はディクセン、空軍はラファーガを保有するが、SHTO陸軍の重武装機ワイズダックに苦戦。

●バルシオン編……BITの仲間、というか上層

機関。ゴルディバス軍の地球侵略を阻止するため日夜戦う。
●轟雷編(DC版)……魔神大帝の地球侵略を阻止すべく全力をつくしている。ディクセン、ラファーガ、ワイズダックを保有するほか、キカイオーも味方につけているようだ。ノーザンライツは軍の主力戦艦。

地球連邦軍【組織】
■スターグラディエイター
地球外へ移住するにあたって想定される異星人との接触に備え、移住者の保護のために結成された軍事組織。発足は2290年。第四帝国が地球征服をたくらんでいることを知ると、これに対抗するためスターグラディエイターを結成し、ゼータ星に送りこんで敵の本拠地を直接たたく作戦に出た。
■スターグラディエイター2
ビルシュタインの亡霊が出現したとの情報を聞くとスターグラディエイターを再結成し、またもゼータ星へと派遣した。その一方で、スターグラディエイターを含むプラズマパワーを持つ者たちのなかから「第二のビルシュタイン」が出現することを危惧し、「超人兵士計画」を提唱。人為的な強化をほどこして半獣人の戦士──「超人兵士」を造り出し、彼らを用いてプラズマパワーを持つ者すべてを排除しようと画策している。

千歳ケイ【人物・♀】

■ストZERO2
ストZERO2 ALPHA
ストEX plus α(PS版)

ポケットファイター■
さくらの親友の女子高生。さくらとは対照的に、ロングヘアーでおしとやかな雰囲気を持つ。ストリートファイトに魅せられて無謀なことをつづけるさくらに少々あきれ気味。『ポケットファイター』ではオープニングに、そのほかではエンディングに登場する。

■マーヴル・スーパーヒーローズVS.ストリートファイター
さくらの登場シーンに姿を見せる。危険な闘いに出かけるさくらを心配してついてきたようだが、戦闘態勢に入るさくらからカバンをムリヤリ渡されたのち、対戦相手にびっくりして逃げていく。さくらの勝利ポーズや、日焼けしたさくらのエンディングにも登場。

知の賢者ビスツ →ビスツ

血の封印を解かれたほくと【人物・♀】

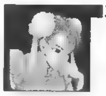
■ストEX plus
「暗殺者」という本来の姿を取りもどしたほくと。額に赤い梵字が入っているのが特徴で、ノーマルほくとにくらべて攻め中心の闘いが展開できる。さしずめ「殺意の波動に目覚めたほくと」と言ったところ?

チャーリー①【名前/人物・♂】
■『ストII』シリーズ/『ストZERO』シリーズ
海外版でのナッシュの名前。ちなみに、チャーリーとは「カルロス」の愛称である。
■ストリートファイター ザ・ムービー
ガイル大佐の親友の愛称。ゲーム中にはこの名は出てこないが、原作となった実写映画ではチャーリーのフルネームがカルロス・ブランカ、すなわちブランカがガイル大佐の親友ということになっている。

チャーリー②【名称】
■マーヴルVS.カプコン
プロフェッサーXの愛称。彼の本名が「チャールズ」であることから、こう呼ばれる。
→プロフェッサーX

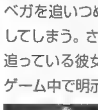
チャカ【人物・♂】
使用スタンド:アヌビス神

■『ジョジョの奇妙な冒険』シリーズ
アヌビスの妖刀に見込まれ、乱暴な父親とその仲間をあやつられるままに殺害したのち、ポルナレフを襲撃した。原作では剣針をノドに受け、リタイア。

春麗(チュンリー)【人物・♀】

■ストII
生年月日:1968年3月1日/身長:170cm/体重:秘密/3サイズ:B88・W58・H90/血液型:A型/出身地:中国/好きなもの:クレープ、フルーツ類/嫌いなもの:ベガ
カプコン対戦格闘ゲーム初の、記念すべき女性格闘家。中国代表。行方不明の父の跡を継いで麻薬捜査官となった。父の消息を探るうち、事件の背後に悪の巨大組織シャドルーがからんでいることを突きとめ、組織の黒幕と見られるベガを追って旅をしている。チャイナドレスにおだんご頭、そして鍛え上げられた極太の足が魅力のチャイニーズガール。登場して早々、全国のプレイヤーを魅了し、カプコンゲームを代表する女性キャラクターの座を射止めた。エンディングでは父の仇ベガを倒したのち、「ふつうのおんなのこ」にもどった、はず……。

■ストIIダッシュ/ストIIターボ
『ストII』と基本的に同じ設定だが、いくつかの新事実が明らかに。捜査を進めると同時に格闘技の修行に励んでいるのは、きびしい捜査に耐えられる筋力作りのほか、ダイエットのためでもあるらしい。もともとは情報収集の一環としてはじめたストリートファイトだったが、最近は闘うことの魅力にも目覚めはじめている。

■スパII/スパIIX
エンディングでは、ふつうの女の子にもどるか刑事をつづけるかを選択できるようになった。ただし、いずれの場合もチンピラをなぐって撃退することに変わりはない。『スパIIX』でエンディングに追加された画像からは、彼女の「ふつうの女の子」ぶりをうかがい知ることができる。

■ストZERO
NEW DATA 身長:169cm/3サイズ:B84・W59・H89
父の手がかりを求めて単身シャドルーに挑む、ICPOの新米女刑事。舞台となる時代が「ストII」以前にさかのぼったことにともない、コスチュームが「イモジャー」に変化。「ごめんねチョップ」が初登場したほか、セリフも以前にくらべて幼くなった。エンディングでは、ベガを追いつめるも、不意をつかれて取り逃がしてしまう。さまざまなシリーズで父の消息を追っている彼女だが、父の失踪とベガの関連がゲーム中で明示されるのは本作ぐらい。

■ストZERO2/ストZERO2 ALPHA
京劇を見たのがきっかけで5歳のときから中国拳法を学びはじめ、独自の蹴り技を編み出した。エンディングではベガに逃げられたのち、対シャドルー特別捜査官に任命され、はじめて涙を見せる。ちなみに、『ストII』シリーズのコスチュームを着た春麗も使用可能。

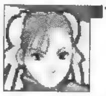
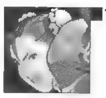
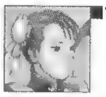
■ストZERO3
NEW DATA 好きなもの:フルーツ、洋菓子/嫌いなもの:犯罪、ハッキリしない人/特技:射撃(国際大会6位入賞の経験あり)
ICPOシャドルー特別捜査官で、自称「ICPOのハミ出し者」。麻薬・武器密売の容疑でシャドルーの捜査を進めていたが、ICPO上層部がシャドルーの手で無力化され、あてにできなくなったため、自分と似た境遇にいるナッシュと手を組み、ともに敵地へ乗りこむ。最後はベガをシャドルーの新兵器で撃墜し、今後も悪と闘うことを誓う。本作の彼女の行動には父の失踪があまり関わっていないのか、従来のようにエンディングで父についてベガに問いただすことはない。

■ストIII/ストIII 2nd
背景に登場。ケンステージである日本の温泉につかっている。湯と書かれた看板の上部にいる3人のうち、1番左側の女性が彼女。

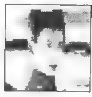
■ストIII 3rd
「ストIII」シリーズに初参戦。捜査官をやめて大勢の子どもたちのためにクンフー教室を開いていたが、ある日、教え子の少女が突然姿を消してしまい、彼女を捜してふたたび闘いに身を投じることに。シャドルーを壊滅に追いこんだ「伝説の脚」の持ち主としてその筋では有名になったのか、ユリアンにも名前が知られている。そろそろ30代にさしかかるはずだが、勝利ポーズでは歳もかえりみずにはしゃぎまくり、自慢の脚もますます太く……いや、その筋肉質な脚線美にいっそう磨きがかかったようだ。

■ストEX/ストEX plus
設定は『ストII』シリーズと同じだが、本作では宿敵ベガを倒したあと「どこかにいる父」に心のなかで手紙を書くだけで、「ふつうの女の子」にもどることもなく終わる。

■ストEX2
行方不明の父がどこかで見守ってくれていると信じて闘う女性捜査官。エンディングは『ストZERO』のものとほぼ同じで、ようやく追いつめたベガに逃げられてしまう。もっとも、本作でベガと闘うことはないのだが……。
■ストEX2 PLUS
新薬無差別投与事件を解決するため、事件を引き起こした麻薬組織シャドルーとベガを追って戦場に向かう。バルログとは個人的な因縁があるようだ。最後はベガを倒したものの、手がかりは何もつかめず、脱力する。

■エックス・メンVS.ストリートファイター
ICPOの捜査官として、危険な存在・アポカリプスを逮捕するべく出動する。年齢的には『ストZERO』シリーズと大差ないように思われるが、同シリーズの基本コスチュームではなく、人気の高い『ストII』シリーズのチャイナドレスを着ての参戦。男まさりのミュータント、ローグとは気が合うのか、ふたりで「ふつうの女の子」とは何かと考えこむひと幕も。エンディングではプロフェッサーXの頼みでエックス・メンの格闘術の先生として迎えられ、ミュータントたちにモテモテとなる。ただし、人間離れした彼らには彼女も困惑気味。

■マーヴル・スーパーヒーローズVS.ストリートファイター
前作で取り逃がしたアポカリプスを今度こそ逮捕しようと奮闘。最後はアポカリプスのみならず、その場にいたザンギエフやさくらたちまで「不審な人物」として軒並み逮捕するという暴挙に出る。

■マーヴルVS.カプコン
たとえ相手がオンスロートになっても、逮捕しようとすることには変わりない。エンディングでは、ベガが今回の事件の黒幕にいたことを見抜き逮捕を試みるも、危うく改造人間にされかかる。結局は間一髪のところでシャドウに助けられるが、改造されてしまった場合の春麗らしき人物も物語中に登場する(→シャドウレディ)。

■マーヴルVS.カプコン2
隠しキャラクターとして参戦。設定は従来の『VS.』シリーズとほとんど変わらない。

■ポケットファイター
動物園から逃げ出した動物を捕獲しに街へ出発。フェリシアを目当ての動物とカンちがいして動物園に護送してしまい、新たな事件のタネを作る。そのほかモリガン編では、自分を一方的にライバル視するモリガンとラーメン屋で激突することに。このとき、春麗はニンニクラーメンのニンニク大盛りが好物だという事実も発覚。ちなみに本作のモリガンは、隠し勝利ポーズで彼女のコスプレをする。

CHUN LI(チュンリー)【人物・♀】

■ストリートファイター ザ・ムービー
『ストII』シリーズの春麗をもとに作られた、実写映画出身のキャラクター。中国の女性格闘家で、父をバイソン将軍に殺されている。表向きはGNTテレビのレポーターをしており、バイソン将軍に復讐するため、TV取材を装って接近をはかることに。『ストII』シリーズの春麗とはかなりイメージが異なるキャラクターで、奇妙な踊りを披露する場面も。父の仇を討ったあとは、なぜかシカゴ緊急救命室の研修医になる。

春麗の父【人物・♂】
■『ストII』シリーズ/『ストZERO』シリーズ/ストIII 3rd/『ストEX』シリーズ/『VS.』シリーズ
春麗が長年捜しつづけている父親。ICPOの麻薬捜査班に所属していたが、シャドルーがらみの事件に巻きこまれて行方不明になり、春麗がストリートファイトをはじめるきっかけを作った。中国拳法の達人で、春麗の師でもある。さらに、元とは何か関係があるようで、春麗が使う元伝暗殺蹴は元→春麗の父→春麗へと伝えられたものらしい。シリーズ中一度も姿を見せず、生死はいまだ不明だが、『ストII』シリーズのエンディングでは、すでに死亡したものと見なされている。
■ストリートファイター ザ・ムービー
バイソン将軍の手にかかり殺された。

長官【人物・♂】

■スターグラディエイター2
カエデのエンディングに登場する、地球連邦軍の長官。巨額の報奨金をダシにして、プラズマパワーをあやつる者の抹殺をカエデに命令した。自分のために働いた者でもジャマになれば平気で始末してしまう、なかなかのタヌキオヤジ。チョビヒゲを生やしているものの、髪の色や形は『ストZERO』シリーズのナッシュそっくり。

超空間【地名】
■超鋼戦紀 キカイオー
ゴルディバスの本拠地が置かれている場所。天地左右もわからない、不思議な空間。

超次元機関【システム】
■超鋼戦紀 キカイオー
轟博士親子が開発した、キカイオーの強さの秘密(機動原理)。物理法則が通用しない、言わば無敵の空間を造り出す。ゴルディバス軍団はこの秘密を探り、我がものにしようとしている。轟雷の一部にもこの機関が使われているが、こちらはまだ不完全らしい。

超戦士 →名無しの超戦士

超物質オリハルコン合金【素材】
■超鋼戦紀 キカイオー
キカイオーを構成している秘密の素材。キカイオーの心臓部にある超次元機関の働きも相まって、打ち砕かれることが絶対にないミラクル金属……のはずだが、ゲーム中ではわりとカンタンにボロボロにされる。

千代丸(ちよまる) →神楽千代丸

千代丸(ちよまる)&鉄山(てつざん)【人物】
■サイバーボッツ
レジスタンス軍の主従コンビ。牛若丸と弁慶

がそのモデル(カリスマ性のあるリーダーの少年と、力持ちで寡黙な参謀)。連合軍に対抗するため力をつくしているものの、使命に燃えるあまり周囲が見えなくなるのか、プレイヤー側によけいな戦いを仕掛けることも多々ある。PS・SS版では搭乗者として選択することが可能。

チョモラン山【地名】

■パワーストーン2

東安一の高さを誇る山。ワンタンの修行場でもある。浮遊城はこの山の上を通るため、ここから城へ向かおうとする者も多い。

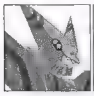
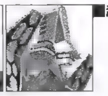
陳氏太極拳(ちんしたいきょくけん)【流派】

■私立ジャスティス学園

アキラが身につけている格闘技の流派。

ツインザムV【ロボット】

頭頂高:22m/**総重量**:52t/**装甲素材**:超合金 無限V/**所属**:?/**制作**:?/**装備**:<ファイヤーフォーメーション>ファイヤーアーム、ファイヤーブラスター、ファイヤートマホーク<プラズマフォーメーション>プラズマドリル、プラズマブラスター、プラズマハンマー、プラズマミサイル

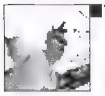
■超鋼戦紀 キカイオー

●ツインザムV編、ディアナ17編・ストーリーA……空と大地の姉妹が操縦する、合体変型ロボット。通称「ツインザム」。2機の戦闘機が合体することでロボットの形を成す。合体時のフォーメーションにより、「ファイアーフォーメーション(通称:ツインザム1)」と「プラズマフォーメーション(通称:ツインザム2)」という、異なる攻撃兵装を持った2バージョンのロボットに合体変型が可能。大地がメインとなって操縦するファイアーフォーメーションは、遠近ともに強力な武器を持ち、パイロットの熱血さが伝わるようなアツい攻撃を行なう。一方、空が操縦するプラズマフォーメーションは、前者にくらべテクニックを要する機体で、ミサイルとドリルが闘いのカギをにぎる。ちなみに「ツインザムV」の「V」は、「Victory(勝利)」の頭文字をとったもの。

●ディクセン・ハルマ編……ハルマが戦闘シミュレーションのなかで対戦。トンプソン教官が操縦しており、ハルマはこの闘いに勝利することでバトルスクール卒業を決めた。

●ワイズダック編・ストーリーB……未来にタイムスリップしたゴンザレス隊一同が最初に闘う相手。猿兵が操縦している。

TWO.P(ツーピー)【人物・♂】



■ファイナルファイトリベンジ

『ファイナルファイト』に登場した、マッドギアの下っ端のひとり。Jとカラーリングが異なるキャラクターで、オレンジ色のモヒカン頭にオレンジ色のパーカーが目印となる。『ロストワールド』の2P側主人公に似ていることからTWO.P(=2P)という名がついた、とする説が有力。『ファイナルファイトリベンジ』では、ダムドのスーパームーブ「エマージェンシーホイッスル」が相手に命中したさい、最初に相手をなぐる役として登場。もっとも、出番はわずか0.3秒ほど。

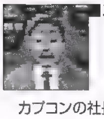
月基地【施設】

■超鋼戦紀 キカイオー

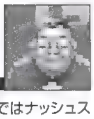
●ディクセン・ナカト編・ストーリーA……SHTO軍の生命線。地球連合軍とSHTO軍との最後の決戦の舞台となる。

つくし →春日野(かすがの)つくし

辻本憲三(つじもとけんぞう)【人物・♂】



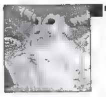
■ストZERO



ストZERO2
ストZERO2 ALPHA■

カプコンの社長。『ストZERO』ではナッシュステージの背景左側に、『ストZERO2』『ストZERO2 ALPHA』ではケンステージの背景右側に、それぞれ顔を出しているのだが、あまりにもさりげなく登場しているため、気にとめる人は少ないかもしれない。

ツンドラド【人物・♂】



■ヴァンパイア/ハンター

サスカッチのエンディングで顔を見せる、ビッグフット族の長老。仲間よりはるかに長い毛で覆われており、毛のなかに目が完全に隠れている。

ディアナ17(セブンティーン)【ロボット】

頭頂高:19m/21m(スタビライザー含む)/**総重量**:22.2t/**装甲素材**:ネオバイオメタル/**所属**:天宮財閥/**制作**:天宮財閥/**装備**:ソニックブレード×2、スタビライザー、サイドスカート、シャボンランチャー、アトラクティブシャワー



■超鋼戦紀 キカイオー

●ディアナ17編、キカイオー編、バルシオン編、ラファーガ編・ストーリーB、ボロン編……魔神大帝の野望を打ち砕くために戦いつづける、美少女戦士ロボット。ほかの機体とくらべ、細身で人間的な外見をしており、容貌も人間のそれ(というかレイカの顔)に近い。攻撃力や防御力は低めだが空中機動性が高く、華麗な空中殺法で敵をしとめる。パイロットはお嬢さま戦士の天宮レイカ。なお、「ディアナ17」の「17」はレイカの年齢と同じだが、彼女が歳を取るにつれて機体名も変化するのだろうか。

●ディクセン・ハルマ編……ハルマのシミュレータ戦の相手として登場する。

ディージェイ(DEE JAY/D.J.)【人物・♂】

生年月日:1965年10月31日/**身長**:184cm/**体重**:92kg/**3サイズ**:B130・W89・H94/**血液型**:AB型/**出身地**:ジャマイカ/**好きなもの**:叫ぶ、歌う、踊る/**嫌いなもの**:静寂



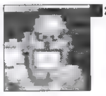
■スパII/スパIIX

ジャマイカ代表。出すCDすべてがミリオンセラーのトップミュージシャンであると同時に一流のキックボクサーでもあるという、歌って踊れるストリートファイター。褐色の肌にたくましい体躯の青年で、性格は陽気を通り越して脳天気と言えるほど。自分の音楽スタイルに満足できずにいたとき、戦闘中に感じる「攻撃のリズム」に新しい音楽のヒントを見いだし、ストリートファイトに挑む。勝利ポーズではマラカスを振って上機嫌。最後は世界中を熱狂させる新曲を完成させ、コンサートホールは客で埋めつくされる。



■ストZERO3(DC・PS・SS版)

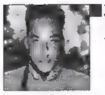
コンシューマ版にのみ登場し、使用することが可能。ミュージシャンとしてデビューする前、キックボクサーとしてならしていた彼は、世界で一番強い男になるため旅立つ。エンディングでは、闘っているときのノリの良さがレコード会社の目にとまり、トップミュージシャンへの道を歩むことに。



■ポケットファイター

バー・ステージに登場。バーテンをしており、カウンター内でシェイカーを振っている。

DEE JAY(ディージェイ)【人物・♂】



■ストリートファイター リアルバトル オン フィルム(PS・SS版)

『ストII』シリーズのディージェイをもとにした、実写映画出身のキャラクター。『ザ・ムービー』では出番がなかったものの、本作では使用可能となっており、バイソン将軍の部下として登場する。本家ディージェイとくらべると体つきは非常に貧弱だが、マラカスを振る点は同じ。

D.ダーク →ドクトリン・ダーク

T.ホーク(サンダー・ホーク)【人物・♂】

生年月日:1959年7月21日/**身長**:230cm/**体重**:162kg/**3サイズ**:B114・W98・H112/**血液型**:O型/**出身地**:メキシコ/**好きなもの**:動物、髪飾り/**嫌いなもの**:ウソ



■スパII/スパIIX

メキシコ代表。髪にさした羽根飾りが特徴的な、野性味あふれる戦士。ふだんは温厚で、動物への尊敬の心を忘れない。ある日、父がベガに襲われ、「自分たちの種族が30年前シャドルーの手で根絶やしにされ、部族の聖地から追い出された」という事実を告げて息を引き取った。真実を知ったT.ホークは、自分たちの聖地を奪還し父を聖地へ連れていくため、ベガに闘いを挑む。サガットをしのぐほどの巨躯を誇り、リュウのふたまわりも大きい。最後は聖地へたどり着き、いまは荒れ果てた同地の再興を決意。



■ストZERO3(DC・PS・SS版)

コンシューマ版にのみ登場し、使用することが可能。『スパIIX』では30年前に滅んでいたはずのサンダーフット族の村はいまだ健在で、彼自身「サンダーフットの村一番の戦士」という肩書きを持つ。近年、村人たちの失踪事件が相ついで発生していることに不安を抱き、事件を解決し人々を村に取りもどすべく出発。背後にシャドルーがいることを突きとめ、最終的にベガと対決する。ベガ親衛隊のひとり・ユーリは同じ村の仲間だったらしく、彼女を「ジュリア」と呼んで連れもどそうとする場面も。

DIO(ディオ)【人物・♂】

生年月日:自称なので不明(1867～1868年頃)/**血液型**:不明/**身長**:不明/**体重**:不明/**使用スタンド**:ザ・ワールド(世界)



■『ジョジョの奇妙な冒険』シリーズ

生まれついての邪悪な精神と狡猾な頭脳、そしてカリスマを備えた稀代の凶人。養子となったジョースター家の乗っ取りに失敗し、みずから石仮面をかぶって吸血鬼となる。"波紋"によって肉体を滅ぼされるも、首だけとなってジョナサンを執拗に追い、その命を奪ってともに大西洋の海底に沈む。しかしジョナサンの肉体を乗っ取って百年を生きのび、ついには引き揚げられた棺桶から地上世界へと復活をとげた。その圧倒的"悪"に魅入られたエンヤ婆の手ほどきのもと強力なスタンド"ザ・ワールド"を発現させ、結果、肉体上の血縁関係にあるジョースターの血統にもつぎつぎとスタンド能力が覚醒することに。口グセとなっている「無駄無駄」のかけ声は、復活後の肉体で残した子供・汐華初流乃(ジョルノ・ジョバーナ)に受け継がれている。ゲーム中でも原作同様、ボス的な存在。1作目では隠しキャラクターだったが、2作目では最初から選べるようになった。

DIOの館【施設】

■『ジョジョの奇妙な冒険』シリーズ

エジプト・カイロの一角にあるDIOの潜伏拠点。原作コミックでは、広い邸内にさらにケニーGのスタンド、ティナー・サックスによる幻影がほどこされ、さながら出口のない迷路のごとき様相を呈している。

ディオ・ブランドー【名称】

■『ジョジョの奇妙な冒険』シリーズ

原作コミックの第1部においてDIOが用いた名前。 →DIO

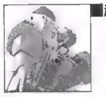
ディカープリ【人物・♀】

■ストZERO3

ベガ親衛隊のひとりで、ロシア出身。その名前は「12月」を意味するロシア語に由来。

ディクセン【ロボット】

型式:FX-004S/**頭頂高**:18m/**総重量**:32.8t/**装甲素材**:ルナニウムコンポジット/**所属**:(下欄参照)/**制作**:ドーバー&ウェストリッチ社/**装備**:フィクサーキャノン、レーザーライフル、パワーバズーカ、レーザーサーベル、ハンドグレネード



■超鋼戦紀 キカイオー

●ディクセン編<所属:SHTO宇宙軍>……現在、極秘トライアル中の最新鋭機。近距離から超遠距離まで、すべての距離に対応した武器を装備し、さらにこの「S」タイプは、ホーミング機能の高いA-サテライトまでも搭載している。また、機動力が大変高いのも長所。パイロットは基本的にナカトかハルマのいずれかのみとなる(ディクセン・ハルマ編ではライードが緑色のディクセンを操縦する)。なお、ナカト編では、ナカトがSHTO軍から連合軍へと乗り逃げし、所属もそれにつれて変化していく。1980年代ロボットアニメ調のスマートな外見が特徴的。

●ワイズダック編<所属:地球連合軍>……ゴンザレス隊の敵として登場。このときはもう量産されているらしく、ナカトあやつるディクセンのほか、彼以外の人物が操縦する緑色の機体も姿を見せる。

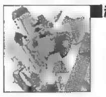
●バルシオン編(カイ、ケイいずれもストーリーA)、ディアナ17編、轟雷編(DC版)<所属:地球連合軍>……連合軍ナカト少尉の機体として登場する。

●ラファーガ編<所属:SHTO宇宙軍>……SHTO宇宙軍の最新鋭機。ナカトが奪って逃げようとする(ディクセン・ナカト編第2話に準じている)。

●ボロン編<所属:不明>……ハルマの機体。

ディクセン・エクスペリメント【ロボット】

型式:FX-004EX



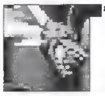
■超鋼戦紀 キカイオー

●全編共通項……ディクセンFX-004Sの改良タイプ。機体の色が全体的に黒っぽく、目がふたつにわかれている。通称「黒ディクセン」。隠し機体としてプレイヤーも使用可能で、そのさいパイロットはシャドーレッドになる。

●ディクセン・ナカト編・ストーリーB……シャドーレッドのために制作された機体。ナカトが操縦するディクセンに改良を加えたタイプで、より攻撃力が高くなっている。

●ディクセン・ハルマ編……ハルマの前に立ちはだかる自動機械群の1体。ハルマあやつるディクセンをコピーしたものだが、本家よりも性能は良い。

ディスペアー【ドラゴン】

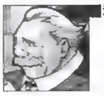


■ウォーザード

ヴァルドールがしたがえている2匹のドラゴンのうち、奥にいるほう。主のヴァルドールの意のままに、敵対する者へ攻撃を仕掛ける。ミザリーとは色ちがい。

ティファニー →ティファニー・ローズ

ティファニーの父【人物・♂】



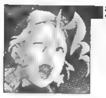
■私立ジャスティス学園

ローズインターナショナルの会長をつとめる、ティファニーの父。娘に対しては甘く、彼女のワガママをついつい通してしまう。ティファニーのエンディングに姿を見せる。

ティファニー・ローズ【人物・♀】

生年月日:12月23日/**血液型**:B型/**身長**:164cm/**体重**:?kg/**3サイズ**:B93・W56・H86/**好きなもの**:ロイ、踊ること、家族、アイス

クリーム／嫌いなもの：納豆／特技：豪快愛情表現／所属高校：パシフィックハイスクール


■私立ジャスティス学園
ダイナマイトなボディを惜しげもなくさらけ出したパツキン美女。パシフィックハイスクールのチアリーダー部に所属しており、身につけたきわどい衣装はクラブのユニフォームである。アメリカにいたころからロイにメロメロで、彼を追って日本までやってきた。今度ロイがジャスティス学園の調査をすると聞き、またしても強引についていく。語学が苦手なのか、ムチャクチャな日本語をしゃべってはたしなめられることもしばしば。ローズインターナショナルのお嬢さまとして奔放に育ち、未来の展望など考えたこともなかったが、事件を通して自分の意志で道を切り開こうとするまでに成長する。

ディルクルム【国家】
■超鋼戦紀 キカイオー
●ボロン編……ボリンのふるさとである魔法の国。地球とは、時の流れがまったく異なっている。ボリンの父（ストーリーBでは母）、魔神大帝ゴルディバスが治めている模様。

デーボ【人物・♂】
使用スタンド：エボニーデビル（悪魔）

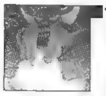

■『ジョジョの奇妙な冒険』シリーズ
ネイティブ・アメリカンの呪術師というふれこみで暗殺を請け負う殺し屋。まず相手から何らかの傷を受け、その痛みを恨みに変えてスタンドの力を増幅するため、スタンドを知らぬ者にはまるでデーボが呪術で殺人を行なっているように思える。仕事のたびに生傷が増える難儀な人。

テクノ・ウィルス【病原菌】
■マーヴルVS.カプコン2
ケーブルが幼少時代に、アポカリプスにより植えつけられた病原菌。正しくはテクノ・オーガニック・ウィルスと呼ばれ、感染した有機生命体を機械に変えてしまう（つまり、人類やミュータントが感染すると、少しずつ身体が機械化されていく）。ケーブルの勝ちポーズのひとつに、サイボーグ化した左腕が巨大化するものがあるが、これはテクノ・ウィルスが進行したときの身体変化を表したものだと思われる。

テクノドーム →巽（たつみ）テクノドーム

デス・サーティーン（死神13）【スタンド】
使用者：マニッシュボーイ
■『ジョジョの奇妙な冒険』シリーズ
眠りに落ちた無防備な精神を、悪夢世界へと取りこんで始末するスタンド。その夢のなかで受けた傷はすべて現実に跳ね返るうえに、どれだけ痛みを感じても外部からの刺激がないかぎり、目覚めて逃げることはできない。また、覚醒した時点で夢の記憶は抹消されるため、攻撃を受けているとさえ気づかない、まさに死神のごときスタンドである。ゲーム中では、承太郎サイドのキャラクターでストーリーモードを進め、一定条件を満たすと乱入してくる。

デスサタン大帝【人物・♂】


■サイバーボッツ
デスサタン王国第13代国王で、デビロット姫の父親。途方もなく大きな身体をしており、自身のまわりに衛星を持っているほど。この世の悪の権化にして全宇宙の絶対統制者である、とはデビロット姫の弁。PS・SS版のデビロット姫のストーリーでのみ姿を現し、デビロット姫が最初に闘う相手となる。娘のおやつは300円までしか許可しない。

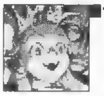
鉄山（てっさん） →鋼（はがね） 鉄山（てっさん）

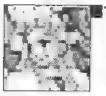
デビッド【人物・♂】


■ストⅢ 3rd
Qのエンディングに登場する、CIAの捜査官。お調子者でやや緊張感に欠ける。Qに関するジュリアンの報告を一笑に付そうとした。

デビロット一味【人物】
■サイバーボッツ
デビロット姫、地獄大師、Dr.シュタインの3人グループ。悪の権化の名にかけて正義を撲滅するために、はたまた「愛しのガウェインさま」を追うために、プレイヤーの行く手のジャマをする。タカビーな女王様タイプにお付きのデコボココンビといった、某アニメの悪役3人組をホウフツとさせる組み合わせであるゆえ、それにのっとって「三悪」と呼ばれることも。PS・SS版では搭乗者として選択することが可能となり、専用のストーリーも追加された。
■マーヴルVS.カプコン
スペシャルパートナーとして登場。世界征服を目標に掲げ、専用VA・スーパー8に乗ってしゃしゃり出る。攻撃方法は、スーパー8で突進したあげく自爆してダメージを与えるというもので、ガード不能という点により他のスペシャルパートナーとは一線を画す。なお、本作では「デビロット姫と地獄大師＆Dr.シュタイン」というユニット名で呼ばれることもある。

デビロット・ド・デスサタンⅨ世【人物・♀】
生年月日時刻：2086年6月6日6時6分6秒（13歳）／身長：158cm／体重：40kg／3サイズ：公称B88・W52・H89、推定B74・W56・H80／血液型：O型／宝物＆好きなもの：金星蛸の香草蒸しオレンジソースかけ、ガウェイン・マードック様／苦手なもの：こましゃくれたガキ、父上のおしおき／趣味・特技：生き物の解剖、悪事を働くこと、ダダをこねること

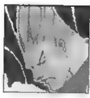

■サイバーボッツ
デスサタン国王のひとり娘で、デスサタン王国の第一王位継承者。通称デビロット姫。「暴虐と搾取の女王」「悪のプリンセス」など、さまざまな形容で自身を飾り立てている。自信家でわがままでタカビーだが、どこか憎めない性格をしており、本作の人気No.1。どういうわけか「正義の士」ガウェインにベタボレし、彼をムコにするため周囲の反対も聞かず旅立った。将来はガウェインとともに宇宙全体をしもべとし、搾取のかぎりをつくすのが夢。バオ＆マオとは宿命のライバル（？）で、アリエータのことも気にくわないらしい。


■マーヴルVS.カプコン
スペシャルパートナーとして登場。手下のふたりを引き連れて世界征服を目指すも、ことあるごとに自爆する。

デビロット姫
→デビロット・ド・デスサタンⅨ世

デミトリ＝マキシモフ【人物・♂】
種族：ヴァンパイア／出身地：ルーマニア／生年：1483年／身長：197cm／体重：101kg


■ヴァンパイア
人気の面ではモリガンにお株を奪われた感もある、本作の主人公。女好きのヴァンパイアで、若い女の生き血——とくにAB型の血がお好み。魔界でも1、2を争う実力を持ち、100年ほど前、人間界から魔力を吸収しつつ当時の帝王ベリオールに挑んだが敗北。人間界に追放された。それから100年が経過し、復活に十分な力が満ちたとき、何者か（パイロン）の戦意を感じ取り、闘いにおもむく。魔界での真の姿は、登場シーンや必殺技使用時などに、一瞬だけ見ることができる。

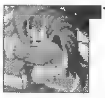

■ヴァンパイア ハンター
エンディングに以下のエピソードが追加。——パイロンを打ち負かして魔界へ復帰したデミトリは、かつての仇敵ベリオールを捜す。だがベリオールはすでに故人となっており、モリガンが彼のあとを継いでいた。魔界の真の王の座を賭け、デミトリとモリガンの争いが幕を開ける。


■ヴァンパイア セイヴァー
宿敵ベリオール亡きあと、デミトリの標的は、ベリオールの後継ぎとして「魔王」の座が確約されたモリガンへと移った。彼女との闘いを目前にひかえたある夜、デミトリの居城は復活したジェダの力により魔次元へと引き寄せられてしまう。魔界の真の統率者となるためには冥王ジェダを倒すのが先決、と考えたデミトリは、ジェダとの血戦へ向かう。最後はすべての世界を手中にするが、モリガンを我がものとすることだけはできなかった。相手を女性の姿に変える新EX必殺技「ミッドナイトブリス」は、プレイヤーに新たな楽しみを提供（？）。
■ヴァンパイア セイヴァー2
設定は「セイヴァー」と同じだが、キャラクター別のエンディングは用意されていない。
■ヴァンパイア ハンター2
設定は「ハンター」と同じだが、キャラクター別のエンディングは用意されていない。


■ポケットファイター
背景に登場。デミトリ城ステージで、床の上をすべったりテレポートしたりと楽しそう。これは、「ヴァンパイア」シリーズの住処から新居に引っ越した喜びを表現しているのだとか。

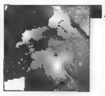
デルタレッド【組織】
■スパⅡ／スパⅡX／エックス・メンVS.ストリートファイター
キャミィが所属する、イギリス情報部の特殊工作部隊。最高責任者はW.ワトソン総司令で、教育隊長はウルフマン大佐がつとめる。隊員は精鋭がそろっており、4～5人でひとつの班を構成する。マークは赤い逆三角形。

テレクシア【人物・♀】


■マーヴル・スーパーヒーローズ
サノスがインフィニティ・ガントレットの力で作り上げた女性。サノスが彼女を生み出したのは、死の女神ミストレス・デスの気を引くためと思われる。ゲーム中ではサノスの勝利ポーズに登場。サノスがガントレットを掲げると現れ、彼に抱きつく。テレクシアに抱きつかせてまでミストレス・デスの心をひきつけようとしているサノスの健気さに涙。

デローザ星【地名】
■スターグラディエイター
銀河系の辺境にある惑星。ガモフの故郷。もとは緑豊かな星だったが、地球と貿易協定を結んだ結果、麻薬が広まりすっかり荒廃してしまった。
■スターグラディエイター2
ガモフの願いもむなしく、土地と住民の心は麻薬で荒廃したまま。ただし、ガモフの真のエンディングでは、見事に彼の努力が実って豊かな緑を取りもどしたデローザ星が見られる。

デローザ星人【人物・♂】


■スターグラディエイター2
ガモフのストーリーに登場する、麻薬の魅力にとりつかれたデローザ星の原住民。デローザ星から麻薬を追放しようと奮闘するガモフの前に立ちはだかり、彼の試みを無に帰そうとする。悪党なのはたしかだが、ガモフ同様「～ガモ」を語尾につけて話すため、あまり悪役らしい感じがしない。ちなみに、外見は前作の2P側ガモフと同じ。

テン【イヌ】


■ウォーザード
タオのエンディングのひとつに登場する白いイヌ。片目についた、アザのようなブチ模様が特徴。最後の闘いに勝ったもののむなしい気持ちに襲われるタオの前に現れ、ともに旅することになる。名づけ親もタオ。

デンジャー・ルーム【施設】
■エックス・メン
エックス・メンの本部内にある、訓練用施設。あらゆる環境を再現でき、さまざまな条件を想定しての特訓が可能。本作のサイロックは、エンディングでこの部屋の機能を利用し、撮影会気分を楽しむ。

天衝海轢刃（てんしょうかいれきじん）【技】
■ストⅢ 3rd
豪鬼がエンディングで披露する奥義。一撃で海をも二分するほどのキレを誇る。金剛國裂斬がそうであったように、次回作では実際の技として登場するかもしれない。

天帝【地位】
■ストⅢ 2nd／ストⅢ 3rd
世界を陰で支配する謎の組織において、総統を超えた最高位に位置する者に与えられる名。その存在を知るのは、組織のなかでも歴代の総統と議長のみ。ギルは総統と天帝を兼ねており、総統の座をユリアンにゆずっても結局はユリアンの上位に君臨している。

天王院（てんのういん） 静（しずか）【人物・♀】
所属：鳳凰学園


■超鋼戦紀 キカイオー
●ディアナ17編・ストーリーB……鳳凰学園に通う、レイカとマキの先輩。金髪の縦ロールにリボンといった外見をしているうえ「～ですわ」口調で話し、いかにも「主人公のライバルのお嬢さま」といった雰囲気を持つ。もっとも、プライドが高いだけで、こういったタイプのキャラクターにありがちな意地悪さは持ち合わせておらず、レイカの正体に気づいても彼女の事情を察し、黙っていてくれる。

『天』の男【名称】
■ストZERO3
アドンが用いる、豪鬼の呼び名。豪鬼が背中に「天」の文字を浮かび上がらせることに由来している。

ドゥーム →ドクター・ドゥーム

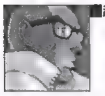
トゥエルヴ【人物】
出身地：ロシア


■ストⅢ 3rd
ギルの組織で製造された、究極の人型殺人兵器の1体。ネクロの改造に用いた方法をさらに強化・改良して作られた量産タイプの完成形で、組織から脱走したネクロとエフィーをとらえるため、刺客として送りこまれた。その身体の軟体なことと言ったらゴム人間どころの話ではなく、手足はぐにゃぐにゃ伸びるわ、身体は対戦相手の姿にまで変型するわで、ほとんど未知の生命体。また、どんなに身体が損傷を負ってもすぐに復元し、それとともに苦痛や快楽などの記憶も永遠に書き換えられるように作られている。彼を作った研究者たちも知らないところで、自我に目覚めはじめているようだ。

ドーマ家【家系】
■ヴァンパイア
魔界の3大勢力のひとつで、現帝王のオゾムを輩出した家系。権力の座をめぐってヴォシュタル家と抗争中。

■ヴァンパイア ハンター／セイヴァー／ハンター2／セイヴァー2
本来の当主はジェダだが、彼の腹心のオゾムが奸計によって主人を退け、ドーマ家当主および魔界の帝王を名乗っていた。『セイヴァー』でジェダが復活したことによりオゾムは消滅、当主はふたたびジェダとなる。

トーマス【人物・♂】
年齢：28歳／生年月日：2月10日／身長：183cm／体重：77kg／階級：伍長／兵種：パイロット(操縦兵)／所属：ゴンザレス隊



■超鋼戦紀 キカイオー
●ワイズダック編……ゴンザレス隊に所属する、冷静で知的な黒人青年。物事をなんでも理詰めで考える理論派。お堅いヤツかと思いきや、意外に砕けたところがあり、人柄は良い。理屈屋が大嫌いなはずの隊長・ゴンザレスからなぜか気に入られ、彼の口添えでこの分隊に配属された。隊員のなかでただひとり、アービンに最初から親しく接しており、よく面倒を見ている。
●キカイオー編、ディクセン・ナカト編、ラファーガ編・ストーリーB、ツインザムV編……ゴンザレス隊の一員としてワイズダックに搭乗しているはずだが、会話シーンには姿を見せない。

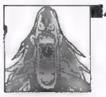
トーマス・ライト【人物・♂】



■マーヴルVS.カプコン／マーヴルVS.カプコン2
『ロックマン』シリーズにおいて、ロックマンやロールちゃんを作った天才博士。通常は「ライト博士」と呼ばれる。自作のロボットを人類の平和のために活かしたいと考えてロックマンたちを生み出したほか、彼らをサポートするべくラッシュやエディをも制作した。上にあげた2作品では、ロボット犬・ラッシュが映し出す映像のなかに登場し、ロックマンやロールちゃんの勝利を祝福。また、『マーヴルVS.カプコン』のロールちゃんのエンディングでは、彼女へのごほうびにパワーアップ・アイテムをプレゼントする。

トクガワ幕府【組織】
■ウォーザード
ジパングを統治する政治機関。将軍がすべての権限をにぎっている。成立以来ずっと、防諜・暗殺・破壊工作などを担当する集団「お庭番」を抱えており、鎖国体制もつらぬいてきた。

Dr.(ドクター)エロード【人物・♂】



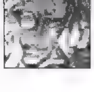
■パワーストーン2
本作の最終ボスである悪の科学者。世界中のパワーストーンの力を独り占めにしようとたくらみ、戦士たちを自分の居城・浮遊城におびき寄せた。パワーストーンの力を吸収しているためか、外見も大きさもバケモノじみている。「腐敗の帝王」の呼び名どおり、ゲロを吐いたりハエを使役したりといったキタナイ攻撃が得意。

ドクター呉(くれ)【人物・♂】

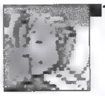


■ストIII 3rd
トゥエルヴのエンディングに登場する、秘密結社の博士。組織の総統・ユリアンが唱える人体再構成理論にもとづき、トゥエルヴら生体兵器たちの復元を行なっている。

Dr.(ドクター)シュタイン【人物・♂】
生年月日：2063年9月6日(36歳)／身長：196cm／体重：76kg／3サイズ：不明／血液型：不明(おそらくAB型)／宝物＆好きなもの：スーパー8、九九式超伝導良心回路／苦手なもの：だだっ広いところ／趣味・特技：VAの設計・開発・組み立て、新兵器発明



■サイバーボッツ
デビロット姫に仕える、陰気なマッドサイエンティスト。無口を通り越してひとことも言葉を発しないが、なぜか地獄大師やデビロット姫とはうまく意志の疎通ができているようだ。そのIQは1300とも1500とも言うから、すでに天才の域を超えている。デビロット姫の顧問家庭教師であり、彼女のVAの整備や武器開発も担当。デビロット姫のオリジナルVA「スーパー8」も彼が手がけた。じつはオシャレで、白衣の下には有名ブランドスーツを着こなしている。



■マーヴルVS.カプコン
スペシャルパートナーとして登場。地獄大師とともに、デビロット姫の世界征服に協力する。

ドクター・ドゥーム【人物・♂】
本名：ビクトル・フォン・ドゥーム



■マーヴル・スーパーヒーローズ
東ヨーロッパの小国・ラトヴェリアの専制君主でもある、天才的マッドサイエンティスト。異次元通信機を発明したさい爆発事故を起こし、顔の左半分を損傷。それをヒーローの妨害だと逆恨みし、仮面をかぶって復讐を決意した。エンディングではインフィニティ・ジェムをすべて集め、自分こそが神にふさわしいと声高らかに主張する。ちなみに本作中では「ドクター・ドーム」と表示される。



■マーヴルVS.カプコン2
『マーヴル・スーパーヒーローズ』以来、久しぶりの参戦を果たす。

Dr.(ドクター)ライト →トーマス・ライト

Dr.(ドクター)ワイリー →アルバート・W・ワイリー

ドクトリン・ダーク【人物・♂】

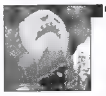


■ストEX／ストEX plus
目がイッちゃってる元軍人。ドイツ系でありながら、かつてはアメリカを祖国と慕い、米軍に所属していた。ガイルの部下だったが、ガイルの推薦や自分の希望で特殊部隊へ異動。その後、ロレントひきいる部隊と交戦し、同僚たちが惨殺されたことをきっかけに人格が一変した。いまでは上司のガイルを「自分を鍛えてくれなかった」と恨み、狂気にかられながら彼を捜している。ロレントの影響か、「勝つためには手段を選ばない」が信条。ナイフやワイヤーを使った反則的な技を多数持つため、開発中は「反則くん」と呼ばれていたらしい。本名はオルガー。



■ストEX2
若いころ、傭兵訓練所にて弱肉強食の思想をその身にたたきこまれ、精神に異常をきたした。殺さなければ自分のほうが殺されると思いこんでおり、その目にはすべての他人が敵に映っている。生き抜くために勝利を求めているので、残酷な手口にも何ら抵抗を感じない。エンディングから察するに、本作の彼の目的はガイルへの恨みをはらすことではなく、訓練所の同僚を皆殺しにして安息を得ることのようだ。
■ストEX2 PLUS
生き残るために闘う狂気の戦士。自分より強い者の存在は自身の死につながると考え、ことごとく排除しようと試みる。わずかながら正気も残しており、狂気に生きる心とつねに葛藤しているようだ。

毒萬(どぐま)ドグマ【精霊】



■ウォーザード
ジパングの民話で伝えられる精霊。かつて、究極の毒を追及していたドグマという人物が、己の肉体をケズり毒を完成させて亡くなった。その後、彼の成仏できない思念が実体化し、精霊になったと言う。毒のオーブには彼の力がこめられている。

土佐嵐(とさあらし)【刀剣】
■パワーストーン2
冒険のすえに竜馬が手に入れた刀。魔を斬ると言われる伝説の名刀で、その切れ味の鋭さは鉄鉱石をも豆腐のように断つほど。ある日、切っ先から不思議な光を放ち、竜馬を浮遊城での冒険へと誘う。

ドッグタッグ【アイテム】
■『ストII』シリーズ／『ストEX』シリーズ
軍隊認識票のこと。ガイルは、自分のドッグタッグのほか、親友ナッシュの形見であるドッグタッグもつねに持ち歩いている。
■『ストZERO』シリーズ／エックス・メンVS.ストリートファイター
空軍に所属する者の証として、ナッシュがいつも身につけている。上にあげた作品群におけるナッシュのエンディングでは、彼が悲惨な目にあったあと、ドッグタッグのみが残されることに。

トト神【スタンド】
使用者：ボインゴ
■ジョジョの奇妙な冒険 未来への遺産
一度未来の出来事が描かれれば、百パーセントの的中率で現実となる、予知のマンガのスタンド。この能力があれば、本来なら何のしくじりもなく暗殺などの目的を達成できるはずなのだが、実際には読みちがえを誘うあいまいな予言が多く、変身能力を持つ兄オインゴもエンペラーの使い手ホル・ホースも、最後は自滅した形でリタイアに追いこまれた。

轟(とどろき) 源三(げんぞう)【人物・♂】
年齢：68歳



■超鋼戦紀 キカイオー
●キカイオー編……ジュンペイの祖父で、マモルの父。ジュンペイからは「じっちゃん」と呼び親しまれている。通常、「轟博士」と言うと彼のことを指す。孫のジュンペイをこよなく愛しており、彼のなかでは孫への愛情のほうが正義や平和に優先されるほど。ややマッドサイエンティストの気もある。息子のマモルとともに最強無敵のロボット「キカイオー」を完成させるもつかの間、息子夫婦は実験中の事故で死亡(じつは息子は死んでいないが)。それからまもなく、自身もゴルディバス軍団の襲撃を受け、ジュンペイにキカイオーを託して息を引き取った。

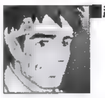
轟(とどろき) ジュンペイ【人物・♂】
年齢：16歳／生年月日：8月31日／身長：165cm／体重：54kg／所属：私立富士美学園／好きな食べ物：カツ丼！／嫌いな食べ物：きゅうりだけは苦手



■超鋼戦紀 キカイオー
●キカイオー編……本編およびこの作品全体の主人公的存在。ガキ大将タイプの熱血漢。感情の起伏が大変激しく、負けん気がとんでもなく強い。ゴルディバス軍団の襲撃により瀕死の重傷を負った祖父・轟 源三博士の最後の言葉を受け、父と祖父が命をかけて制作したキカイオーを操縦し、ゴルディバス軍団と戦うことになる。幼なじみのサオリには頭が上がらないようだ。
●ラファーガ編・ストーリーA……キカイオー編・第1話を受けた設定。サイモンとデート中のイエールを祖父の仇と確信し、戦いを仕掛ける。実際は、本編に登場するイエール(イエール05)と同形のアンドロイドが祖父を襲った犯人らしい。
●ツインザムV編……異世界に迷いこんだ空と大地を導くお兄さんヒーロー。魔神大帝と交戦している。ストーリーBではなんと、くまちゃんのぬいぐるみに変身！
●ボロン編……魔法少女ボリンから一方的に見そめられ、とんでもない災難をしょいこむことに。幼なじみのサオリが気になるようだが、誤解に誤解を重ねてどんどん泥沼にハマっていく。設定的にはおそらく、キカイオー編・第2話を受けている(同シナリオでボロンと戦ったさい、彼女に顔を覚えられた模様)。
●ディアナ17編……キカイオーのパイロット。ジュンペイを仲間にしようと訪れたディアナを「自分にケンカをふっかけている」とカンちがいし、交戦。誤解が解けたのち、レイカの2番目の仲間になる。
●轟雷編(DC版)……キカイオーのパイロット。ゴルディバス軍団から地球を守るため、地球連合軍に協力しており、『キカイオー編』では赤の他人だったサイモンとも親しく接している。巽テクノドームでシャドーレッドと交戦し、シャドーレッドが父だと確信。

轟(とどろき)博士【名称】
■超鋼戦紀 キカイオー
ジュンペイの祖父、轟 源三博士のこと。ちなみに、ジュンペイの父マモル(轟 守)を指す場合、ゲーム中では「轟マモル博士」と区別される。

轟(とどろき) 守(まもる)【人物・♂】
年齢：40歳／生年月日：1月8日／身長：182cm／体重：78kg



■超鋼戦紀 キカイオー
●キカイオー編……ジュンペイの父。ジュンペイの祖父、轟 源三博士とともにひそかに研究を進め、地下工場で最強無敵のロボット「キカイオー」を造り出す。その後、実験中の事故により妻ともども死亡したと思われていたが、じつは実験のさい、ゴルディバス軍団に連れ去られ洗脳を受けていた。洗脳されたのちは「シャドーレッド」と名乗り、ゴルディバス軍団の将軍としてジュンペイたちと対立することに。ゲーム中で、轟 守がもとの姿を取りもどして生き残るルートはたったひとつしかない。本来の彼は、優しい顔をしたおじさんである。
●轟雷編(DC版)……ゴルディバス軍の将、シャドーレッドの正体。ゴルディバス軍の脅威となるような研究を夫婦で進めていたため、同軍に寝返った巽博士の手により、妻ともども殺されかけた。ひとり生き残った彼は、妻の仇を討つため素性を隠してゴルディバス軍内部に入りこみ、巽博士とゴルディバスへの復讐の機会をうかがっている。計略のためとはいえ、悪人ぶりがずいぶんと板についているようだ。なお、いずれの場合もゲーム中での表記は「轟マモル」。

ドノヴァン＝バイン【人物・♂】
種族：ダークハンター／出身地：不詳／生年：不詳／身長：194cm／体重：98kg



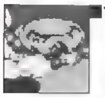
■ヴァンパイア ハンター
苦悩するダークハンター。外見は、シブいインド人風修行僧。魔族と人間のハーフで、自分のなかに流れる魔族の血を呪っている。幼少時に魔族の血が暴走して大量殺人を犯し、救いを求めて仏門に入ったが、10年を過ぎても安らぎは得られなかった。少女アニタと出会ってからは、彼女に自分と共通するものを見いだし、その心を救済しようと決意。すべてのダークストーカーを倒すことで自分たちが救われると信じ、闇の狩人ダークハンターとなって魔物の返り血を浴びつづける。魔物と対抗するために魔剣ダイレクを携えており、精霊の力を借りて闘う。最後は自身が抱える闇に飲みこまれてみずからもダークストーカーと化し、「闇の住人」の館と呼ばれるルーマニアの古城の主となってしまう。じつはこの城は、かつてのデミトリの居城であるとの話も……。



■ヴァンパイア セイヴァー(SS版)／セイヴァー EXエディション(PS版)
本作の彼は、「ハンター」の悲惨な結末をたどってはいないという設定で登場。ある日、アニタの体内から何者かの声を感じ取ると、彼の魂は魔剣ダイレクを通じて彼女の意識下に取りこまれ、魔次元へと向かう。エンディングではアニタが重大な運命を背負っていることを知り、ダークストーカーズをすべて倒すまでともに生きることをあらためて決意。

■ヴァンパイア セイヴァー2／ハンター2

PS・SS版と設定は同じだが、キャラクター別のエンディングは用意されていない。



■マーヴルVS.カプコン

スペシャルパートナー・アニタが召喚する物体のなかにまぎれて出現することがある。飛び道具あつかいされるドノヴァンって……。



■ポケットファイター

クリスマスステージの背景に登場。アニタとは少し離れた場所で、まじめくさった表情をしながら立っている。

殿様【人物・♂】



■パワーストーン

あやめの国の偉い人。南蛮渡来の絵地図に描かれた「力石（パワーストーン）」を探し出すよう、あやめ一座に依頼した。かなり鈍感な人物らしく、最後は一座にダマされて、ただの石ころをつかまされる。

■パワーストーン2

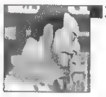
前作の最後であやめ一座にダマされたことがわかったのか、自分のところへ至急もどるよう、一座に書状を出す。姿は見せない。

トム【人物・♂】



■ストIII／ストIII 2nd

アレックスのトレーナーで、彼の父親の親友。両親と生き別れたアレックスと、ひとり娘パトリシアの3人で生活している。アレックスにとって、父のような存在であり、格闘家としての目標でもある人物。退役軍人で、現在は米軍屈指の格闘戦のインストラクターとして基地をまわっていることが多い。ある日、金髪の男（ギル）にストリートファイトで敗れ、入院。アレックスが旅立つきっかけを作った。最後は回復してアレックスを出迎える。



■ストIII 3rd

アレックスのエンディングに登場。ふたたび旅立ったアレックスの置き手紙を読み、自分を越えていく彼を思って感慨深げ。

トムソン【人物・♂】

■パワーストーン（DC版）

クラーケンの仲間のひとり。DC版のクラーケンのエンディングに登場する。

『ドラゴンVS猫又』【映画】

■ポケットファイター

ミュージカルスター・フェリシアがはじめて出演した映画。本人は恋愛映画の出演を希望していたが、これはバリバリのアクションもの。「猫又」フェリシアがチャイナドレスを着て、「ドラゴン（おそらくフェイロン）」と闘う内容らしい。

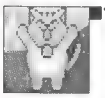
ドラックス【人物・♂】



■マーヴル・スーパーヒーローズ

宇宙有数の怪力の持ち主。ゲーム中では、vsサノス戦の背景の一番左側に石像の状態で登場する。石像のなかでも、ひときわ大きな体躯で目を引く。

ドラ猫ファー【ネコ・♂】



■マーヴルVS.カプコン

クイズゲーム『カプコンワールド2』に登場する主人公のなかのひとり（というか1匹）。首に鈴をつけたトラジマのネコで、人語を話すネコ族の末裔にあたる。本作では魔法使いピュアとコンビを組み、スペシャルパートナーとして参戦。なお、魔法使いピュアとのコンビは古く、ふたりでカプコンのファンクラブ会報に出演したりもしている。

トレムノン【種族】



■超鋼戦紀 キカイオー

●バルシオン・ケイ編・ストーリーB……人類誕生以前に地球を支配していた種族。みずからの文明におぼれて地球を汚し、遠い昔に滅び去ったが、その思念は地球に残り、地球に生きる者たちを監視していた。人間の行動を見て、自分たちと同じ過ちをくり返すと判断。巨大獣や意識集合体「魔神大帝」を用いて人間を滅ぼし、地球の「浄化」を決行しようとする。地球大好き宇宙人であるケイは以前から彼らの存在を知っており、意識を交感することもできるようだ。

トロン・ボーン【人物・♀】



■マーヴルVS.カプコン2

アクションRPG『ロックマンDASH』シリーズの悪役で、『トロンにコブン』では主人公もつとめた、空賊「ボーン一家」の長女。メカのあつかいにかけては超一流の腕を持ち、40名のコブンを作り上げたのも彼女。『マーブルVS.カプコン2』では、カプコン・サイドから参戦し、自身の手で作ったメカに乗って闘う。

どん【タヌキ】



■『ストIII』シリーズ

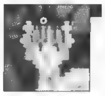
いぶきの登場シーンなどに姿を見せる、彼女のペットのたぬき。しっぽに赤いリボンを結んでいる。なお、これに関連してか、『ポケットファイター』のいぶきは必殺技およびマイティコンボでタヌキの焼き物を投げる。

ドンケッチョ【人物・♂】

■ヴァンパイア／ハンター

ビッグフット族のひとりで、サスカッチのライバル。村の雪相撲大会「誰が村一番か決定戦」でサスカッチと対戦し、うっちゃりで敗れた。ゲーム中に姿を見せているかは不明。

冬花（トンファ）【人物・♀】



■『ストIII』シリーズ

ジャッジメントギャルズのひとり。中国出身で、白いチャイナドレスに花の髪飾りを身につけている。メンバーのなかでも人気が高い。

東風（トンプー）【人物・♀】



■マーヴルVS.カプコン

『ストライダー飛竜』で飛竜の敵として登場した、三姉妹暗殺団の長女。冥王グランドマスターの部下で、鋭い蹴りと姉妹による抜群のコンビネーションを駆使して飛竜を追いつめた。一説によると春麗のモデルになったとも。本作ではスペシャルパートナーとして登場し、攻撃範囲の広い蹴りを鋭く見舞う。

トンプソン教官【人物・♂】

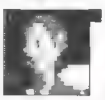
年齢：45歳／所属：軍事教育機関「バトルスクール」



■超鋼戦紀 キカイオー

●ディクセン・ハルマ編……バトルスクールの有能な教官。ハルマの資質をいち早く見抜き、彼女にエリート教育をほどこした。つねに毅然とした態度をくずさず、生徒たちの不平不満をいっさい受け付けないため、生徒間でついたあだ名は「鬼教官」。根はいい人だが、大義を果たすためにあえて憎まれ役に徹しようとしているフシがある。

冬麗（トンリー）【人物・♀】



■『ストIII』シリーズ

ジャッジメントギャルズのひとり。中国出身で、冬花と同柄・色ちがい（紺色）のチャイナドレスを着用。前髪が左右にわかれている。

な行

ナオスケ【人物・♂】



■ウォーザード

ジパングを統治する、トクガワ幕府の第24代将軍。黒船の来襲を受け、お庭番の頭領ムクロに黒船探索を命じるが、その挙動はどこか怪しい。ムクロが自身に疑念を抱いていることにカンづいており、彼をおとしいれようと陰で画策している様子。ムクロのエンディングを見るに、じつはヴァルドール以上に恐ろしい人物かも。モデルが「井伊直弼」であることは明白。

ナカト・ファーランド【人物・♂】

年齢：16歳／生年月日：3月22日／身長：173cm／体重：55kg／所属：地球連合軍（ディクセン・ナカト編、ラファーガ編のみSHTO宇宙軍士官学校）



■超鋼戦紀 キカイオー

●ディクセン・ナカト編……SHTO宇宙軍士官学校の訓練生で、軍の最新鋭機ディクセンの若きパイロット。SHTOの最高責任者ファーランド首相の息子だが、父のやりかたに反発し、ディクセンを奪って軍を脱走した。SHTO軍の敵である連合軍の練習艦ノーザンライツに拾われ、連合軍の一員として戦争に加わることになる。内向的で、たわいもないことに疑心暗鬼となり落ちこみやすい。精神的にまだまだ未熟な部分を残すも、SHTO軍のかつての仲間たちと戦ううちに戦争の過酷さを身をもって味わい、成長していく。ストーリーAでは連合軍の少尉に昇進。

●ワイズダック編……地球連合軍の新兵。ワイズダックとの戦いに敗れ、死亡する。

●バルシオン・カイ編・ストーリーB……地球連合軍に所属。ディクセンに乗り、地球人の敵にまわったバルシオンと戦う。

●バルシオン・ケイ編・ストーリーB……地球連合軍所属。ゴルディバス、引いて言えばトレムノンの思念にあやつられ、暴走する。

●ラファーガ編……ディクセン・ナカト編第2話のパラレル設定。ディクセンごとSHTO軍から逃亡するも、追ってきたサイモンのラファーガに討伐される。

●ディアナ17編……年若い連合軍の少尉。レイカにスカウトされ、彼女の最初の仲間になる。

●轟雷編（DC版）……まだまだ未熟な連合軍のパイロット。シャドーレッドに敗れるも、見のがしてもらう。

流（ながれ）【人物・♂】



■私立ジャスティス学園　熱血青春日記2（PS版）

PS版『熱血青春日記2』で追加されたキャラクター。水泳部のエースをつとめる、五輪高校の3年生。将馬と修一の幼なじみで、将馬からは「流にーちゃん」と呼び親しまれている。兄の仇を取ろうといきり立つ将馬を心配し、彼のあとを追って闘うことに。大変無口で、感情が表に出にくい。ふだんはボーッとした表情だが、水着姿になったとたんに鋭い顔つきとなり、口調も変化する。

ナダレペンギン族【種族】

■ヴァンパイア セイヴァー／ハンター2

サスカッチの友だち。スペシャルユニット「M.A.P.S」を結成し、サスカッチを援護する。特技は自爆。

→M.A.P.S.（マップス）

ナチャパ寝釈迦像（ねしゃかぞう）【置物】



■ストZERO3

本作のサガットステージの背景に横たわっている、巨大な仏像。従来の寝大仏とは異なり正式名称がついたうえ、シャドルーの秘密兵器としての側面まで持っている。

夏（なつ）

→鮎原（あゆはら） 夏（なつ）

ナッシュ【人物・♂】

■『ストII』シリーズ

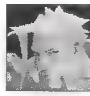
ガイルの親友。ガイルと同じ部隊に所属していたが、「ベガ」「サイコパワー」という言葉を残して息を引き取った。彼の仇を取るため、ガイルはシャドルーに挑む。



■ストZERO

身長：186cm／体重：84kg／3サイズ：B123・W81・H87／血液型：AB型／出身地：アメリカ

アメリカ空軍の中尉をつとめる優秀な戦士。クールで生真面目な性格で、軍の上層部と麻薬組織が癒着しているとのウワサを聞き、単独で調査を開始する。メガネをかけた理知的な美貌に、ブロンドの髪をツノのごとく固めた青年。エンディングではベガを追いつめたものの、友人と連絡を取っているスキをつかれ、生死不明に……。本作が発売された当時は、彼が『ストII』で言うところのナッシュと同一人物なのか公式には明かされていなかったが、この結末は、彼がガイルの親友であることをプレイヤーに確信させた。親友同志のよしみか、はたまた同じ空軍出身だからか、持ち技はガイルと酷似。ちなみに、メガネをかけているのはおしゃれのためで、視力は両目とも2.0ある（つまりダテメガネ）。



■ストZERO2／ストZERO2 ALPHA

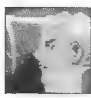
自分が所属する軍の不正が許せず、単身シャドルーに挑む男。エンディングではベガを追いつめるも、ベガの息がかかった米軍機に撃たれて滝に転落するという、前回にも増して悲惨な結末をたどる（生死は不明）。ちなみに、春麗の地元である北京ステージの自転車ラッシュのなかには、彼と似た人物の姿が確認できる。



■ストZERO3

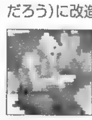
NEW DATA 好きなもの：正義、スコッチ／嫌いなもの：不正／特技：ハリアー整備、心理学

アメリカ空軍の中尉。インテリだが格闘技にもすぐれ、マーシャルアーツの全米大会で優勝した経歴を持つ。軍上層部の不正を調査中、シャドルーの息がかかった上司に気づかれ、田舎に左遷された。それでもめげず、武器弾薬庫の管理職という新しい立場を利用し、同志を集めて私設軍隊を結成。春麗と手を組み、打倒シャドルーを目指す。悲惨なエンディングを迎えるのがお約束だったが、本作ではハリアーを操縦してベガを追いつめ、『ストZERO』シリーズ初の生還を果たした。なおコンシューマ版では、ガイルの親友・ナッシュと同一人物であることが明らかに。ガイルに言わせると、クールさが売りであるはずのナッシュも、じつは「熱くなりやすい」人なのだとか。



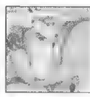
■エックス・メンVS.ストリートファイター

シリーズが変わっても悲惨な運命からはのがれられないようで、最後はシャドルーの謎の人物（もちろんベガだろう）に改造されてしまう。



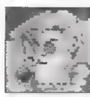
■マーヴル・スーパーヒーローズVS.ストリートファイター

庭園ステージでたたずんでいたり、最終ステージでアポカリプスに囚われていたりする。また、操作キャラクターとしては、前作の結末を受け、シャドルーの改造人間「シャドウ」に生まれ変わって登場（→シャドウ③）。



■マーヴルVS.カプコン2

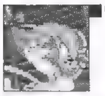
隠しキャラクターとして参戦。アーケード版でガイルと競演するのははじめてのこと。



■ポケットファイター

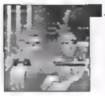
中華街ステージではラーメンをすすり、バー・ステージではガイルとくつろいでいる。

ナナ&ミミ【人物・♀】
種族：キャットウーマン


■ヴァンパイア ハンター／セイヴァー／セイヴァー2／ハンター2／マーヴルVS.カプコン2


■ポケットファイター
フェリシアの「プリーズヘルプミー」で登場する、フェリシアお助け隊のメンバー。リボンをした子ネコで、アルトにそっくり。香港に生まれ、日本・埼玉で育った。人間換算だと11歳。

名無しの超戦士【人物・♂】


■ストZERO2
'88年発売のシューティングゲーム「ロストワールド」の主人公で、天帝バイオスに支配された人々の無念のオーラが生み出した戦士。金髪にサングラス姿、ラフな語り口など、救世主には似つかわしくないワイルドなキャラクターだが、無敵の武器・サテライトを使いこなし戦場を駆け抜ける。本作では、ケンステージの背景にイライザ誕生パーティーの来賓として、1P側・2P側の主人公ともに登場。やはり客として招かれたらしいモリガンに話しかけている。


■マーヴルVS.カプコン
本作では1P側の主人公のみがスペシャルパートナーとして登場。手にした銃とサテライトからビームを撃ち出す。

七瀬（ななせ）【人物・♀】


■ストEX2
ほくととカイリの妹で、棍を使いこなす。邪悪な力を秘める姉と兄にかわり、水神家の継承者として育てられた。姉と兄はどことなく陰気なのに対し、陽気で活発な性格。ほくとが心を許す唯一の人物であり、七瀬自身も姉のことを気づかっている。兄カイリの存在を知らずに育ったが、ある日祖父から兄のことを聞かされ、真実を知るため――そして、本人は知らないが水神家継承者としての試練も兼ねて旅に出た。かわいい顔をしているのに攻撃はかなりえぐいともっぱらの評判。ほくと同様、最終ボスに勝利するか敗北するかで結末が変わるが、七瀬の場合は敗北したほうがハッピーエンドになる。
■ストEX2 PLUS
ある日突然、姉のほくとが彼女に正統後継者の座をゆずり、行方をくらませた。姉の目的が兄カイリの命を絶つことだとさとった七瀬は、姉と兄の魂を救うため旅に出る。最後はふたりの仲裁に入るもすでに手遅れ、という悲惨な結末を迎えることに。

ナルちゃん【名称】
■『ストⅢ』シリーズ
エレナの友人「ナルミ」の愛称。　→ナルミ

ナルミ【人物・♀】

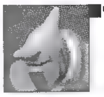

■ストⅢ／ストⅢ 2nd
日本の高校でエレナと友だちになった、メガネの少女。エレナからは「ナルちゃん」と呼ばれている。小柄で、かなりおとなしい性格。エレナのエンディングでは級友たちと一緒にエレナの故郷へ遊びに行き、ライオンの子どもを抱いてちょっとドキドキ。


■ストⅢ 3rd
エレナがフランスへ行ったいまも文通している。受験を間近にひかえている様子。

肉の芽【物質】
■『ジョジョの奇妙な冒険』シリーズ
DIOの細胞からできたもの。これが埋めこまれた者はDIOに対して崇拝心を抱くようになり、DIOのあやつり人形と化す。花京院やポルナレフは当初これを植えつけられており、DIOの手先となって承太郎に襲いかかった。

西の富士【人物・♂】
■『ストⅡ』シリーズ
エドモンド本田のエンディングに姿を見せる、本田の弟子のひとり。開発者のひとり、NIN氏がそのモデル？

ニセの手下（ニセ影）【人物】

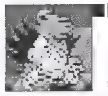

■ウォーザード
ムクロの手下のフリをしたニセ者。ナオスケの息がかかっているらしく、vsルアン戦に勝利したムクロに虚偽の報告をしてハウザーに殺させようとする。なお、本物の手下かどうかは、ツノがついている位置で判別可能（本物は後頭部、ニセ者は前頭部についている）。

忍者の里【地名】
■『ストⅢ』シリーズ
いぶきの故郷。山間にある小さな集落で、住民はすべて忍者の修行を積んでおり、学校でも忍者の授業がある。

ヌール【モンスター】

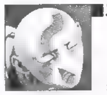

■ウォーザード
アイスラーンに巣くうクラーケン。みずから「海獣神」と称し、自身が持つ「神の力」を地上の民に見せつけんがため、地元の人々に日々いやがらせをしている。イカをかたどった三つ又の鉾（トライデント）が武器。生まれたばかりの子イカを玉砕覚悟で突撃させる、というヒドイ攻撃を行なうが、にもかかわらず仲間のイカからの支持は厚いようだ。

ヌケサク【人物・♂】


■『ジョジョの奇妙な冒険』シリーズ
後頭部に女の顔を持ち、うしろ前になって相手を油断させる特技を持った吸血鬼。しかしながら右手と左手が反対になっていることにも気づかないなど、あからさまにマヌケであるため、誰からもこの名で呼ばれている。ゲーム中では、承太郎サイドのキャラクターで対CPU戦を進めた場合、vsヴァニラアイス戦後に姿を見せるほか、アレッシーが使う「相手を子ども化させる技」をDIOが受けた場合、DIOの子どもバージョンのかわりに登場する。

ネクロ【人物・♂】
出身地：ロシア


■ストⅢ
ロシア出身の改造人間。兄ふたり妹ひとりを持つ、4人兄弟の3男。ソ連崩壊後、自由と富を求めて村を出たものの、モスクワ近辺でギルの秘密組織に捕まり、ゴムのように柔軟な身体を持つ兵器人間へと改造されてしまった。いまは仕方なく組織にしたがっているが、心では真の自由を欲している。最後はエフィーとラブラブ逃避行の旅へ。手足が自在に伸びるという点ではダルシムの正統後継者と言えるが、妙に青白い肌が、より異様な雰囲気をかもしている。カプコン内での通称は「ゴム男」。本名はイリヤ。
■ストⅢ 2nd
設定などは前作と同じ。ヒューゴーのパートナー候補のひとりに数えられており、リングネームは「超電磁エイリアン・ネクロ」、チーム名は「ザ・サンダーボルト」。勝利ポーズや敗北ポーズに、彼女のエフィーが登場するようになった。


■ストⅢ 3rd
ギルの組織にて、生体兵器のプロトタイプとして改造された男。同じ境遇だった恋人エフィーとともに組織からの逃避行をつづけているが、自分の改良タイプとして量産された生物兵器の1体・トゥエルヴが刺客として迫る。エンディングではシベリア鉄道の上で追っ手たちと攻防。谷底へ落下しかけたエフィーを愛のゴム手パワーで救出し、ラブラブモードも全開に。

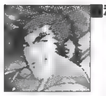
ネクロノミコン【書物】
■サイバーボッツ
地獄大師の宝物。全宇宙生命体を抹殺する究極呪文が記されていると言われる書物で、地獄大師はここ50年ものあいだこの本の解読をつづけている。

ネコドラくん【キャラクター】
■『ジョジョの奇妙な冒険』シリーズ
VSモードでジョセフが登場するさい、テレビ画面のなかに念写で映し出されるアニメキャラクター。原作コミックにも登場した。

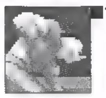
ねこのこはうす【施設】
■ヴァンパイア セイヴァー
フェリシアのエンディングに登場する孤児院。シアワセをつかんだフェリシアが、世の恵まれない子どもたちに自分のシアワセをわけ与えるために建設した。フェリシアらしく、入口の門柱にはネコの像が設置されている。

寝大仏（ねだいぶつ）【置物】
■『ストⅡ』シリーズ／『ストZERO』シリーズ
サガットステージの背景に、『ストⅡ』シリーズから『ストZERO』シリーズまで共通して存在する、巨大な涅槃像の通称。『ストZERO』シリーズに入ってからは巨大化が進んだうえ、『ストZERO3』に登場するものには名前がつき、兵器という特殊な役割まで与えられた（→ナチャバ寝釈迦像）。
■ポケットファイター
南国ステージのはるか遠方に横たわっているのが見える。

熱血隼人（ねっけつはやと）【人物・♂】


■私立ジャスティス学園（PS版）
PS版で追加された操作キャラクター。燃えるように赤いジャージを着た、太陽学園の熱血体育教師。自校の生徒が巨悪に立ち向かっていることを知り、生徒たちを陰ながら支援するため事件に挑む。生徒のことは生徒が解決するのが一番だと思って脇役に徹しようとするが、ついやりすぎてしまうことも。本作のキャラクターのなかで彼のみ、炎の漫画家として名高い島本和彦氏がデザインを担当している。

ノヴァ【人物・♂】
本名：リチャード・ライダー


■マーヴル・スーパーヒーローズ
惑星サンダーの宇宙戦士から力を与えられた、若きヒーロー。ゲーム中では、vsサノス戦の背景にて、ほかのヒーロー同様に石像姿で登場。左から2番目の背を向けた石像が彼である。

ノウェンベル【人物・♀】
■ストZERO3
ベガ親衛隊のひとりで、ラテン系の女性。その名前は「11月」を意味するラテン語に由来。

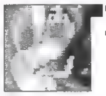
ノーザンライツ【施設】
■超鋼戦紀 キカイオー
●ディクセン・ナカト編……ベイツが艦長をつとめる、地球連合軍の練習艦。ディクセンとワイズダックの戦いに巻きこまれた民間人を収容しており、SHTO軍から脱走してきたナカトも受け入れた。
●轟雷綱（DC版）……地球連合軍の主力戦艦。連合軍の本拠地的なあつかいを受けている。

憲磨呂（のりまろ）【人物・♂】


■マーヴル・スーパーヒーローズ VS. ストリートファイター
「スーパーヒーローや格闘家と闘う、何のとりえもない学生」というコンセプトのもと、テレビ番組内でデザインされたキャラクター。何のとりえもないと言いつつも、やたらと長ったらしい名前の必殺技を使いこなし、そこそこの健闘を見せる。その闘いぶりから（？）、エンディングでは「外道王」という名前まで頂戴することに。なお、海外版には登場しない。

呪いのデーボ　→デーボ

ノンノ【人物・♀】
種族：キャットウーマン


■ヴァンパイア セイヴァー／セイヴァー2／ハンター2
フェリシアの勝利ポーズに登場する子ネコ。ボールのなかから飛び出して、お尻をフリフリする。年齢や生い立ちは不明らしいが、どこかのテレビ番組で見たような……。

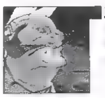
は行

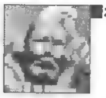
バーディー①【人物・♂】


■ストリートファイター
イギリス代表。ボクシングやプロレスなどさまざまな格闘技で活躍したが、圧倒的な強さを誇る彼に対抗しうる相手が誰もいなくなってしまったため、現在は酒場の用心棒をつとめる。チャームポイントはモヒカン。なお、本作では「バーディ」と表示される。


■ストZERO
身長：216cm／体重：111kg／3サイズ：B156・W102・H106／血液型：O型／出身地：イギリス
凶暴な性格と卑劣な手口ゆえに、格闘界から永久追放された男。酒場の用心棒として細々と生活していたときシャドルーの存在を知り、自分の名前と実力をアピールするためストリートファイトに乗り出す。『ストⅠ』にも登場していたが、典型的なヒールとしてデザインが一新。鎖やナイフを手にしたその全身からは極悪ぶりがにじみ出ている。また、以前からのトレードマーク・モヒカンはカチカチに固められ、そこに穴が開いているのは彼なりのオシャレなのだとか。念願かなってシャドルー入りしたあとは、ベガに取ってかわる日を夢見て充実した日々を過ごす……とはいえ、やっていることは用心棒時代とほとんど変わらない。


■ストZERO2／ストZERO2 ALPHA
シャドルーで成り上がることを夢見る、極悪非道の元用心棒。バリバリにとんがった頭や、手にしたした鎖を活かした攻撃を得意とする。ダーティなイメージがつきまとう彼らしく、ホームステージはロンドン駅構内の公衆便所。最後は前作同様、ベガに実力を誇示してシャドルー入りを果たす。オツムは弱そうに見えるが、ベガが自分を利用するつもりなのは百も承知しており、そのうえでベガの寝首をかくためスキをうかがう。同じモヒカン頭ということで対抗意識を燃やし、ザンギエフの対CPU戦に乱入。


■ストZERO3
NEW DATA 特技：大食い、犯罪行為／好きなもの：ビール、ビーフジャーキー、金もうけの話／嫌いなもの：子ども、警察
シャドルーの一員でありながら、ベガを倒して組織を牛耳ることをひそかに計画。シャドルーの秘密を調査しているうちに「サイコドライブ」の存在を知り、それさえあれば自分の天下だと考えて基地に潜入する。最後はサイコドライブを手に入れたものの、エネルギーを照射するつもりが逆に自分のエネルギーを吸い出され、無力化したところを春麗とナッシュに連行されてしまう。また、春麗編では、うっかり基地のありかをバラしてしまう場面も。



■ポケットファイター
背景に登場。バー・ステージではトイレにこもり、すぐにくずれるモヒカンヘアーを泣きながらセットしている。また、中華街ステージではラーメンをすする姿が見られる。

バーディー②【人物・♀】



■エックス・メンVS.ストリートファイター
セイバートゥースの私設美人秘書。重火器のあつかいに長け、テレパス能力でセイバートゥースの暴力的な闘争本能を制御する役割をになっている。原作ではすでに故人だが、ゲーム中ではセイバートゥースの必殺技およびハイパーコンボに登場し、重火器を豪快にぶっ放す。また、セイバートゥースのエンディングでは、彼がウルヴァリンとの対決に血をたぎらせているとき、別の場所でリュウやナッシュらを血祭りにあげている。

ハーバード大学【施設】

■私立ジャスティス学園
アメリカのマサチューセッツ州に実在する名門大学。政治家になろうと思い立ったロイが、エンディングのあとに進学した。

ハーミットパープル(隠者の紫)【スタンド】

使用者：ジョセフ・ジョースター
■『ジョジョの奇妙な冒険』シリーズ
腕に巻きついたイバラのムチの形をとって現れる特殊なスタンドで、カメラやテレビを用いた限定的な念写・念視が可能。これによって承太郎たちは、DIOの潜伏位置をエジプトのカイロと特定した。また、灰や砂などを用い、接触物に関連した情報を描き出すといった使用法も。イバラにジョセフの体内で練られた"波紋"を流すこともできる。

ハイエロファントグリーン(法皇の緑)【スタンド】

使用者：花京院典明
■『ジョジョの奇妙な冒険』シリーズ
典型的な遠距離型スタンド。「光るメロン」を思わせる緑のボディは、足元からひも状にほどくことで触脚として数百メートルも伸ばすことができる。こうしたタイプの例にもれず非力だが、両掌から発射されるエネルギー弾「エメラルド・スプラッシュ」は、パワー型のスタンドをしとめるのに十分な殺傷力を秘めている。スタープラチナとは対照的な、隠密奇襲型の"静"のスタンド。

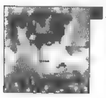
ハイスピードベノム【人物・♂】



■マーヴルVS.カプコン
乱入キャラクターおよび隠しキャラクターとして登場する、移動速度が大幅に上がったベノム。通常のベノムとくらべ微妙にパワーアップしたが、その反面、耐久力が半分になってしまっている。じつはオンスロートが創り出したようだ。

バイソン →M.バイソン

BISON(バイソン将軍)【人物・♂】



■ストリートファイター ザ・ムービー
『ストII』シリーズのベガに相当する、実写映画出身のキャラクター。犯罪都市シャドルーに君臨する狂気の独裁者で、悪の格闘王。遺伝子工学にもとづいて強化人間を多数生み出し、彼らを用いて世界征服をたくらんでいる。今回、難民救出のため国連が派遣した人員63名を人質に取り、身代金として200億ドルを要求。国連軍と全面対決することになった。エンディングは『ストII』シリーズのベガのものと大差ない。

ハイパーアーマーウォーマシン【人物・♂】



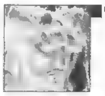
■マーヴルVS.カプコン
ハイパーアーマー能力を持ったウォーマシン。ハイスピードベノムらと同様、オンスロートの手で生み出されたらしい。乱入キャラクターおよび隠しキャラクターとして姿を見せる。

ハイプリエステス(女教皇)【スタンド】

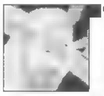
使用者：ミドラー
■『ジョジョの奇妙な冒険』シリーズ
無機物になら何にでも化けることができ、そのサイズも自由自在。小さな計器になることもできれば、鼻腔が洞窟に見えるほどの巨大な顔となって海底に擬態することも可能。基本形態は小柄だが、その爪はジョセフの義手を一瞬で切断するほどの攻撃力を持つ。

パイロン【人物】

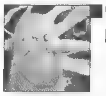
種族：宇宙人／出身地：ヘルストーム星／誕生：1991年／身長：？／体重：？



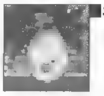
■ヴァンパイア
どこかの星に住む知的生命体が、進化のうちに不老不死の超人と化したもので、言わば「究極の生命体」。2億年ものあいだ、美しい惑星を収集することだけを生きがいとしながら宇宙を漂っていた。今度は地球を新たなターゲットに定め、大西洋の深海の闇で闘いのときを待つ。物質としての形態を持たない不定形精神体であり、自在に姿を変化させることが可能。にもかかわらず人間型で登場するのは、地球のルールにしたがい、相手と対等に闘うためとのこと。内にためたエネルギーは、炎となって敵を包む。



■ヴァンパイア ハンター
プレイヤーも操作することが可能になった。最後は地球をコレクションに加えてご機嫌に。

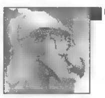


■ヴァンパイア セイヴァー(SS版)／セイヴァーEXエディション(PS版)
コンシューマ版『セイヴァー』にのみ登場。強大な力を持つ彼もまた、ジェダの「救済」のために魔次元へ呼ばれた。最後は魔界に興味を持つも、未来がない世界と見なしてコレクションに加えぬまま去る。
■ヴァンパイア セイヴァー2
設定はPS・SS版『セイヴァー』と同じだが、キャラクター別のエンディングは用意されていない。
■ヴァンパイア ハンター2
設定は『ハンター』と同じだが、本作では勝っても負けても結局ジェダの「救済」のために取りこまれるという悲しい運命にある。また、ホームステージが『セイヴァー』のジェダのもの(神体の間)に変更された。



■ポケットファイター
レイレイ編のオープニングの背景に、裁かれ状態(火の玉のような姿)で登場。そのほか、クリスマスステージでは頭部のみがショーウィンドーに飾られている。

ハウザー【モンスター・♂】



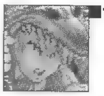
■ウォーザード
グリーディア地方で古くから「神の獣」と語り継がれている、伝説のアースドラゴン。鋭い爪と牙を武器とし、炎のブレスを吐く無双の怪物だが、帝国の黒幕にあやつられているフシがある。羊を思わせる内巻きのツノが意外にラブリー。



■ポケットファイター
リュウ編のエンディングに登場。強いヤツを知りたい、とのリュウの要望に答えてタバサが紹介する。本作では、ハウザーに会って生還した者はいないとされており、さすがのリュウも彼を前にしておじけづいた様子。

バオ【人物・♂】

生年月日：2085年7月7日(14歳)／身長：160cm／体重：52kg／3サイズ：？／血液型：？(たぶんA型)／宝物＆好きなもの：オオカミの毛皮、サーベルタイガーのキバ、妹／苦手なもの：きゅうくつな服／趣味・特技：4つ足で走れる、高速木登り、石器作り、狩り



■サイバーボッツ
とある小国で原始的な生活を送っていた、たくましい少年。狩りを得意としており、身につけているかぶりものは、彼がはじめてしとめた獲物・オオカミの毛皮。マオの兄で、妹を守ることが自分の役目だと心得ている。ある日、レジスタンス軍の基地の近くで偶然VAを発見し、前知識もないのに乗りこなしてしまった。おもしろがって各地をまわるうち、レジスタンス軍と連合軍の争いに巻きこまれていく。アリエータとは友だちで、デビロット一味のことはキライ。

バオ＆マオ【人物】

■サイバーボッツ
とある少数民族の幼い兄妹。通称「原始兄妹」。ひょんなことからVAを発見し、「便利な乗り物」として乗りまわすうち、宇宙を巻きこむ一大事件に首をつっこむことに。冒険の途中でアリエータと仲良くなり、彼女のことを「ねーちゃん」と呼び親しんでいる。一方、デビロット一味とは宿命の(？)ライバルといった関係にあり、物語中2度も交戦するうえ、最後の最後にもひと悶着を起こす。

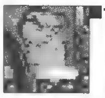
ハガー →マイク・ハガー

博士

→ビクトル・フォン・ゲルデンハイム②

鋼 鉄山【人物・♂】

生年月日：2061年5月20日(38歳)／身長：214cm／体重：147kg／3サイズ：？／血液型：O型／宝物＆好きなもの：まんじゅう／苦手なもの：「義」を守らない輩／趣味・特技：鋼流柔術、武器収集



■サイバーボッツ
千代丸の参謀、教育係、そしてボディガードを兼任する、寡黙な大男。千代丸の父・辰乃進に共鳴し、レジスタンス結成時から彼の軍事参謀をつとめていた。辰乃進亡きあとは「二君には仕えぬ」として引退を決めこんでいたが、仲間になってほしいと身体を張って頼みこむ千代丸に心動かされ、親子二代に仕えることに。威圧感のある外見に似合わず性格はおだやかで、義と和を何よりも重んじている。

パシフィックハイスクール【施設】

■私立ジャスティス学園
上流階級の子息・子女たちが多く通うアメリカンスクール。近くには米軍基地がある。「文化・スポーツにおいて世界に通用するエリート教育」をモットーとしているものの、校風はいたって自由で、制服も校則もほとんどないに等しく、雰囲気的には大学に近い。太陽学園とは長年交流がつづいており、年に一度、両校のあいだで"PT戦"(太陽学園側が言うところの"太P戦")が開催される。ロイ、ティファニー、ボーマンはここの生徒。

波蝕の鎧【防具】

■マーヴルVS.カプコン2
本作の最終ボスであるアビスが最初の形態で身にまとっている鎧。おとぎ話にしか出てこないとされる災厄の源で、「鎧が放つ怪しい波は魚を奇怪に変化(へんげ)させ、海から吹く呪われた風は内陸にまで死を運んだ」と言われる。

バステト女神【スタンド】

使用者：マライア
■『ジョジョの奇妙な冒険』シリーズ
コンセント型の幻像を造り出し、好奇心からそれにふれた者を強力に帯磁させる。磁力は時間の経過(ゲーム中ではコンセントにふれた回数)とともに強まり、車さえも引き寄せるほどに増大した磁力をまとった状態では、付近に存在する金属はすべて迫りくる凶器と化す。

バツ →一文字 伐

パット【名称】

■ストIII 3rd
アレックスがパトリシアを呼ぶさいに用いる、彼女の愛称。 →パトリシア①

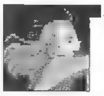
波動拳【技】

■ストリートファイター／『ストII』シリーズ／『ストZERO』シリーズ／『ストIII』シリーズ／『ストEX』シリーズ／『VS.』シリーズ／ストリートファイター ザ・ムービー／ポケットファイター
リュウとケンが初登場時から持っている技。昇龍拳、竜巻旋風脚と合わせて「三種の奥義」と称される。体内の気を両手に集めて前方へ飛ばす技で、いわゆる「飛び道具」の代表格。『スパIIX』にて、本来は殺人拳だったことが判明した。

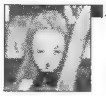
鳩山【人物・♂】

■『ストII』シリーズ
エドモンド本田の弟子のひとり。本田のエンディングで姿を見せる。

パトリシア①【人物・♀】



■ストIII／ストIII 2nd
アレックスのトレーナー、トムのひとり娘。赤みがかった金髪のかわいらしい少女。アレックスのエンディングでは、退院した父とともにアレックスを元気よく迎える。当年とって14歳。



■ストIII 3rd
愛称は「パット」。アレックスのことを親しみをこめて「アレク」と呼んでいる。父とアレックスと3人でキャンプに行くのを楽しみにしており、アレックスが旅に出たことはまだ知らない。

パトリシア②【人物・♀】

■ヴァンパイア／ハンター／ポケットファイター
デミトリお気に入りのとりまき女性陣4人(アンジェリカ、エリザベス、パトリシア、フランソワーズ)のなかのひとり。玉座の間で踊っている。

バトルスクール【施設】

■超鋼戦紀キカイオー
●ディクセン・ハルマ編……ハルマが所属している、地球連合軍直属の軍事教育機関。外宇宙からの侵略者・自動機械群を撃滅させるに足る優秀な人材を育成するべく設立された。エンディングでハルマが自動機械群を滅ぼすと、本来の目的が達成されたため解散となる。

波紋【能力】

■『ジョジョの奇妙な冒険』シリーズ
太陽が作るものと同じ波状の生命エネルギーを、特殊な呼吸法によって肉体に起こしたもの。太陽光を苦手とする生物に対して絶大な効果を誇る。原作では、第1部から第2部の歴代ジョジョが使用していた。ゲーム中においては、老ジョセフがスタンドと併用するほか、スタンドが使用できない若ジョセフがおもな戦闘手段とする。

ハヤテ【人物・♂】



■ストEX2
その昔、木霊村(くくのちむら)に現れた大蛇をたったひとりで撃退したと言われる、伝説の剣

士の息子。正統派の美形侍で、刀を武器に戦うという、『ストリートファイター』シリーズには異色のキャラクター。最後はかつて父がしたように木霊村を悪霊から守り、助けた巫女とともに村を治めることになる。

■ストEX2 PLUS（PS版）

PS版でのみ、隠しキャラクターとして登場。

ハヤト →神崎隼人

隼人 →熱血隼人

バラト【人物・♂】

■ストEX2

闇格闘界の王者。引退試合に、長年のライバルであるジャックと3度目の対戦を行なうことになる。妹がいるらしく、もともとは彼女を渡すか渡さないかでジャックと対立していたようだ。ジャックのエンディングにセリフのみで登場する。

バラバ＝クロイツ【人物・♂】

■ヴァンパイア セイヴァー

クロイツ家に仕えるワーウルフ族の戦士。"ウルフロード"の称号を持つ。人間の女性に助けられたのち一度魔界にもどるも、ふたたび人間界に渡り、かの女性と結ばれたとされる。どうやらガロンの父らしい。

バリアブルメタル【金属素材】

■サイバーボッツ

VA業界ではもっともポピュラーな装甲素材のひとつ。形状記憶合金の一種で、内蔵されたマイクロチップに特殊な信号を流すことで分子配列を瞬時に組みかえ、形状を変化させることができる。このため、従来では無理とされていた兵器もVAに搭載することが可能になった。

ハリー【イヌ・♂】

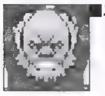
年齢：2歳



■ヴァンパイア セイヴァー／セイヴァー2／マーヴルVS.カプコン2

バレッタの飼いイヌ。つねにバレッタにつきまとい、彼女が重火器を取り出すたびに、いちいち驚いて見せる。

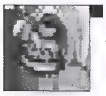
ハリー・デルガド【人物・♂】



■エックス・メン

マグニートーに仕えるチーム「アコライツ」に加入している大男。対CPU戦でマグニートーを倒したあと上空から登場し、マグニートーの背後に立つ。

ハリウッド【人物・♂】



■ストZERO2／ストZERO2 ALPHA／ストZERO3

『ファイナルファイト』に登場した敵キャラクターのひとり。マッドギアの構成員で、ザコと言うには強く、エルガドと並んでナイフ攻撃を得意とする。上にあげた作品群においては、ロレントの勝利ポーズに登場。かつての同志（上司？）の勝利を祝い、エルガドとともに天井から降ってくる。顔立ちはアラブ系。

ハルク【人物・♂】

本名：ロバート・ブルース・バナー／身長：約225cm／体重：約520kg



■マーヴル・スーパーヒーローズ

日本でも有名な"超人"。もとはブルースという名の優秀な物理学者で、緑色の巨人に変身した姿をハルクと呼ぶ。ブルースが事故で大量のガンマ線を浴びたことをきっかけにハルクが誕生し、以後ブルースの感情が高ぶると、勝手にハルクに変身するようになった。かつては変身すると知能が幼児並みに退行していたが、のちにブルースとハルクの人格が混ざり合い、その欠点は解消される（ゲーム中のハルクもこの状態）。その巨体とパワーあふれる技の数々に似合わず、じつは恐妻家で、ゲーム中の勝利メッセージの端々からもそれが感じられる。もっともエンディングでは、帰宅早々に妻を抱き上げそのままラスベガスまでジャンプするなど、意外に強引な一面も。



■マーヴル・スーパーヒーローズVS.ストリートファイター

エンディングではなぜかブランカと歓談。身体の色や服装が似ているためか、話に花を咲かせる。



■マーヴルVS.カプコン

エンディングでは、倒されてなお進化をとげようとするオンスロートを前に何もできず、キャプテン・アメリカが身を呈してオンスロートを消去するのを黙って見過ごしてしまう。

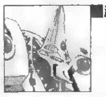


■マーヴルVS.カプコン2

通算4度目の参戦。アーケード版のみならずDC版でも最初から使用できる。

パルシオン【ロボット】

頭頂高：20m／22.2m（角含む）／総重量：48t／装甲素材：不明／所属：不明（ゴルディバス軍団）／制作：不明？／装備：パルショルダー、グランドエナジーストーン、生体リアクティブアーマー



■超鋼戦紀 キカイオー

●パルシオン編……地球の危機に突然現れ、人類を救った謎の巨人（または、その鎧）。機械仕立ての「ロボット」ではなく、意志を持つ生きる鎧と言うべきもの。「巨人パルシオン」として活動しているものは、カイまたはケイがこの鎧をつけて変身した姿を指す。そのため、パルシオンが負傷するとカイ、ケイも傷を負うことになり、戦闘を重ねるごとに彼らのダメージは大きくなっていく。

●ディクセン・ハルマ編……ハルマがはじめて挑戦するシミュレーター戦の相手。ほかの生徒たちと異なり、彼女だけがこのタイプの機体と戦うことになった。

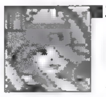
●ラファーガ編……イエールをかくまうサイモンに忠告するために現れる（ストーリーBでは夢のなかに登場）。

●ツインザム編・ストーリーA……正体はカイ。夢の世界（異世界）で、空と大地に危険な玩具で遊ばないよう注意するも、逆に撃沈されてしまう。

●ボロン編……正体はケイ。痴話ゲンカ（？）によりポリン（ボロン）と戦う。

ハルマ →ハルマ・フロックハート

ハルマゲドン陽子（ようこ）【人物・♀】



■ストZERO3

R.ミカのコーチ。「レインボー・ミカ」というリングネームの名づけ親でもある。もとは女子プロレスラーだったが腰を痛めて引退し、プロレスの世界から身を引こうと考えていたときに練習生時代のミカの素質にホレこみ、鬼コーチに徹して彼女を鍛え上げ、あらゆるプロレス技をたたきこんだ。R.ミカの勝利ポーズではスクーターに乗って登場する。

ハルマ・フロックハート【人物・♀】

年齢：17歳／生年月日：8月12日／身長：165cm／体重：48kg／得意なスポーツ：スカッシュ（そのほかスキー、スノーボードなどはプロ級の腕前）／所属：軍事教育機関「バトルスクール」



■超鋼戦紀 キカイオー

●ディクセン・ハルマ編……最新鋭機ディクセンを自在にあやつる天才少女。バトルスクールのなかでも飛び抜けた素質を持つため教官たちの目にとまり、飛び級や特殊な訓練を強制されてきた。優秀すぎるあまりに周囲から孤立を深め、やりきれない思いを抱えながらもシミュレーター訓練に明け暮れる。6日で248戦全勝という戦績をあげた直後、地球連合軍少尉に抜擢され、自動機械群を滅ぼすための作戦に身を投じることになった。つねに冷静さを失わないことから冷たい印象を与えがち。また、他者に甘えたい気持ちもなかなか表現できず、つい気丈にふるまってしまう。同期生のライードは、彼女が心を許せる貴重な存在。

●ボロン編……ディクセンのパイロット。どういうわけかジュンペイの命を狙い、家ごとジュンペイを攻撃するも、自己完結して去っていく。

バルログ①【人物・♂】



■ストII

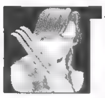
生年月日：1967年1月27日／身長：186cm／体重：72kg／3サイズ：B121・W73・H83／血液型：O型／出身地：スペイン／好きなもの：美しいもの、自分自身／嫌いなもの：醜いもの

プレイヤーの前に立ちはだかる、シャドルー四天王の2番手。幼少時に、とある東洋人から日本の忍術を学び、神懸かり的なスピードと破壊力を得た。ナルシストで、美に対して異常な執着を持ち、美しいもの以外の存在価値を認めない。カギヅメを装着するのは、けがらわしい獲物に直接ふれることを避けるため。また、敗者の返り血を浴びぬよう、甘いマスクの上にはつねに仮面をつけており、「仮面の貴公子」と呼ばれる。得意技は、金網を登ってくり出すフライングバルセロナアタック。なお、本作の彼は、負けると鼻水をたらすことで有名。



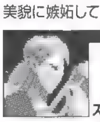
■ストIIダッシュ／ストIIターボ

以下のことが明らかになった。──没落貴族出身の美人の母と、金持ちだがみにくい父とのあいだに、ひとり息子として生まれる。母からは、美貌のほかに美に対する異常な執着や考え・価値観をそのまま引き継いだ。みにくい父が美しい母を殺したことがトラウマとなっており、敗者をみにくくなるまでいたぶるのはそのためだとか。エンディングでは自分の美しさと強さが世界一であることを確信し、美しからぬものをすべて滅ぼそうとの決意を新たにする。

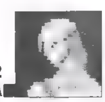


■スパII／スパIIX

顔グラフィックが描きかえられ、きりりと美しくなった。エンディングでは口にバラをくわえたり、ポーズをとったりと、ナルシストぶりを思う存分発揮。「私の強さと美しさにかなう者はいなかった」と陶酔し、新たな血で自身の手を染めるため自分の屋敷へもどる。なお、春麗の美貌に嫉妬しているらしい。



■ストZERO



■ストZERO2
ストZERO2 ALPHA

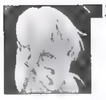
サガットのエンディングにちらりと登場。バイソン同様、初期のころからシャドルーのメンバーだったようだ。



■ストZERO3

NEW DATA **嫌いなもの：みにくいもの、敗者の返り血／特技：自己陶酔、壁張りつき**

操作キャラクターとしては「ストZERO」シリーズ初登場。ツメだけではなく仮面も、一定ダメージを受けるとはがれるようになった。ナルシストぶりは相変わらずだが、イラストでは「美しさ」よりも「狂気」が際立っている。本作の彼はシャドルーの構成員ではなく、ベガの強さを認めて一時的に協力。理想的な対戦相手を用意させることを条件に、強化戦士実験体キャミィを生け捕りにすることを承諾した。はじめはキャミィをただの「人形」と考えていたが、彼女の姿に不思議と心を乱され、ベガと対決することに。最後はベガがキャミィのなかで復活することを予感しながらも、彼女を助けて姿を消す。



■ストEX2

『ストEX』シリーズ初登場。相変わらず血を求めて闘いに身を投じている。本作にはベガが登場しないため、シャドルーに所属しているかどうかは不明。勝ちポーズで仮面をはずすほか、任意に仮面をはずして「素顔バルログ」を操作することもできる。

■ストEX2 PLUS

シャドルーの一員として春麗やガイルなどの邪魔者を排除している。また、新薬SH-11に大変興味を持っており、ベガを倒して薬を奪おうとひそかに計画中。最後はSH-11をみずから服用し、究極の美──略して「極美」を手に入れるも、その代償は大きかった。



■エックス・メンVS.ストリートファイター

マグニートーのエンディングに登場。シャドルーの一員だったが、ベガがマグニートーに敗れたとたん、マグニートーの配下にくらがえする。



■ポケットファイター

背景に登場。雪国ステージでスキーをはいているが、一向にすべり出そうとせず、方向転換ばかりくり返している。

BALROG（バルログ②）【人物・♂】



■ストリートファイター ザ・ムービー

『ストII』シリーズのバイソンをモデルとする、実写映画出身のキャラクター。SAGATにボクサー生命を奪われ、現在はGNTテレビ局のカメラマンを務めている。カメラマンとなった現在でも、その破壊的なパンチ力はまったく衰えていない。CHUN LIとHONDAの仲間で、バイソン将軍と敵対する陣営にいる。『ストII』シリーズのバイソンにくらべて人相がとても良く、共通点は「ボクサー」ということくらいしかない。最後はバイソン将軍を倒したことで自分の力を全世界に示し、ふたたびボクシング世界一の座に返り咲く。

バレッタ【人物・♀】

本名：不明／出身地：北欧某国／生年：不明（10～14歳？）／身長：142cm／体重：37kg／B70・W58・H75

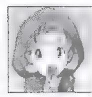


■ヴァンパイア セイヴァー

あどけない外見に悪魔のような心を隠し持ったダークハンターの少女。赤ずきんちゃんの衣装に無数の重火器を隠し持ち、ダークストーカーズを狩りまくる。ハンターとしての腕は特S級で、ぶりっ子仮面の下に本性を隠しつつ無慈悲な攻撃をするのが得意。金銭に異常な執着を示し、大儲けのためにはどんなに残虐なこともいとわない。そんな闇の心を持つがゆえにジェダから「価値ある魂」の持ち主と認められ、人間でありながら魔次元に召喚された。赤ずきんの永遠のライバルはオオカミ、ということで、オオカミ族（含ガロン）に対しては並々ならぬ闘志を燃やす。

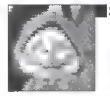
■ヴァンパイア セイヴァー2

設定は「セイヴァー」と同じだが、キャラクター別のエンディングは用意されていない。



■マーヴルVS.カプコン2

『VS.』シリーズに初登場。かわいい顔して銃火器をぶっ放す凶悪さは、舞台を変えても健在。



■ポケットファイター

クリスマスステージの背景に登場。街角で宿敵ガロンに銃口を向け、邪悪な顔で威嚇する。

バロ【人物・♂】

■ウォーザード

グリーディアの三賢者のひとりである、勇気の賢者。魂となったのちもレオを見守っており、彼を冷静にさせ、勇気を与えている。

パワーステーション【施設】
■サイバーボッツ

コロニーと地球のあいだにある中継基地で、両者の連絡地点。計6基のパワーステーションが地球の周囲で衛星軌道を描いており、なかでもサテライト7戦争において軍事衛星として用いられた1基は、連合軍によってふたたび軍事利用が進められている。ジン(とPS・SS版千代丸&鉄山)のストーリーでは、最終兵器に動力を転送する装置として用いられたあげく軌道を狂わせ、地球に落下しかけることに。

パワーストーン【アイテム】
■パワーストーン／パワーストーン2

世界各地にさまざまな逸話を残す、伝説の秘宝。東洋では「力石」と呼ばれる。手に入れればどんな願いでもかなうともっぱらの評判で、これを狙う者はあとを絶たない。ゲーム中では、3つ集めると変身できるアイテムとして登場。

ハングドマン(吊られた男)【スタンド】
使用者：J・ガイル

■ジョジョの奇妙な冒険 未来への遺産

鏡や磨かれた金属、人間の瞳など、反射するものにつぎつぎと移動し、その鏡像のなかで一方的に相手を刺殺する光のスタンド。これらの鏡を破壊することは無意味であり、ハングドマンを倒すには、ほとんど光の速さでつぎの反射物に飛び移る瞬間を捕らえる以外に方法はない。ゲーム中ではホル・ホースのサポートスタンドであるため、攻撃不可能な存在。

般若(はんにゃ)【鎧】
■ヴァンパイア／ハンター

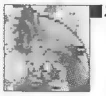
ビシャモンの魂をとらえている呪われた鎧。戦国時代に誕生し、多くの返り血を浴びつづけるうち、より多くの血を求めて所有者の魂を取りこみ、あやつるようになった。ビシャモンと交感することもできるが、解放しようとはしない。最後はビシャモンが自力で魂を解放したことにより、主を失ってどこかへ消える。

■ヴァンパイア セイヴァー／セイヴァー2／ハンター2

宿主ビシャモンを失ったにもかかわらず、周囲の怨霊を取りこんで動き出した鎧。かつての宿主の名を語っている(→ビシャモン①)。一方、怨霊をとりこむのではなく、人間ビシャモンに憑依した形で、鎧本来の名を名乗りながら登場する場合も(→朧ビシャモン)。

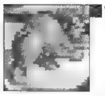
B.ウィドー →ブラック・ウィドー

ビースト【人物・♂】
本名：ヘンリー・P・マッコイ／身長：約180cm／体重：約161kg



■エックス・メンVS.ストリートファイター

全身を青い体毛に覆われた、獣のような外見の男。以前は製薬会社でミュータントを人間にもどす薬を研究していたものの、開発に失敗して逆にミュータント化が進み、現在の姿となった。外見はコワイが頭は良く、つねにユーモアを忘れない。ゲーム中では、vsアポカリプス戦の背景で、画面右上にあるカプセルのなかに捕らわれている。また、春麗のエンディングにも登場。格闘術の講師として招かれた春麗に、マジメに自己紹介をはじめようとする。



■マーヴル・スーパーヒーローズVS.ストリートファイター

岩山ステージの背景で、たき火をはさんでブランカと向かい合っている。色こそちがうが、外見が似ているため気が合うのかも?

B.ソードマン【VA】
コードナンバー：BX-04S／アーム：レーザーブレード／レッグ：トレッズ／ウェポン：電磁ネットディスペンサー／頭頂高：11.2m／総重量：53.1t／センサー有効半径：9650m

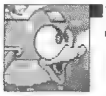


■サイバーボッツ

局地戦用突撃型VA。脚部には「トレッズ」と呼ばれるキャタピラタイプのレッグを採用しており、悪路走破性が高い。また、大容量のジェネレーターを装備することで、攻撃力は高いが高出力を要するレーザーブレードの連続使用が可能となっている。

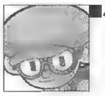
BWA【組織】
■スーパーマッスルボマー

アストロを総帥に戴く闇のプロレス協会。おそらく「BLACK WRESTLING ASSOCIATION」(ブラック・レスリング・アソシエーション)の略。BWAがCWAを乗っ取ることがアストロの野望である。

ビート【ロボット】


■マーヴルVS.カプコン／マーヴルVS.カプコン2

'92年発売の「ロックマン5」で初登場した、ロックマンをサポートする鳥型ロボット。ロックマンのかつての敵だったコサック博士が、ロックマンにプレゼントした。本作ではロックマンのハイパーコンボ「ビートアタック」に登場し、乗り物に変形して炎の球や爆弾で攻撃を仕掛ける。

ピート【人物・♂】


■パワーストーン2

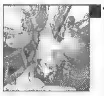
とある家の片スミにあったあやつり人形に命が宿ったもの。持ち主の強い思いが人形の胸にあるパワーストーンを通じて流れこみ、人形に息を吹きこんだらしい。いろんなものを発明してみんなを驚かせたいと考えていたところ、不思議な力に呼ばれて浮遊城へとのぼっていく。ふだんはくりくりメガネをかけた小柄な少年だが、変身すると、ごついロボットになる。

B.ハヤト →ブラック・ハヤト

ビービィ【種族】
■ヴァンパイア セイヴァー／セイヴァー2

魔蟲族の一種であるソウルビー族のなかで、リーダー以外の大多数を指す言葉。単に「ビィ」と呼ばれることもある。雌雄ともに存在するが、2:8の割合でメスのほうが多く、能力も高い。また、ソウルビー族は現在、自己複製と再生能力を備えるようになったため、存在価値を失ったオスが絶滅するのも時間の問題だとされている。

B.ライアット【VA】
コードナンバー：BX-07S／アーム：ロケットアーム／レッグ：ターボジェッツ／ウェポン：バルカンキャノン／頭頂高：12.5m／総重量：70.5t／センサー有効半径：9650m



■サイバーボッツ

全領域強襲型VA。脚部に装着した最新パーツ「ターボジェッツ」は、消費電力こそ大きいものの、あらゆる戦場で抜群の機動性を発揮し、ドリル形態に変化して攻撃することも可能。また、片腕にはこれも新開発の兵器「ロケットアーム」を採用している。このようなふたつの最新パーツを装備しているため、ブロディアの倍も値が張るのが難点。

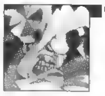
ビクトル
→ビクトル・フォン・ゲルデンハイム①

ビクトル・フォン・ゲルデンハイム①【人物(人造人間)・♂】
種族：フランケンシュタイン／出身地：ドイツ／創造年：1830年／身長：249cm／体重：230kg



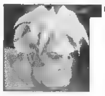
■ヴァンパイア

ビクトル博士の手によって生み出された人造人間。名前は博士のものと同じで、博士の命と引きかえにこの世に生を受けた。己が最強であり、それを証明することで父なる博士に認めてもらえると信じ、日夜闘いに明け暮れる。身体を構成する各パーツは、博士が墓所から掘り出したりみずから手にかけた死者のものであり、ビクトルが鼻をほじるクセは指パーツの本来の持ち主のクセだったらしい。体内には、彼の動力源である電気がつねに蓄積されており、それを体外に放出して攻撃することが可能。



■ヴァンパイア ハンター

妹のエミリーと末永く暮らし、めでたしめでたし……のはずだったエンディングが、メッセージが追加されたことにより急転直下。突然機能が停止したエミリーの復活を願って嵐の日を待つという、哀しい結末を迎える。



■ヴァンパイア セイヴァー

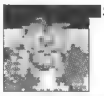
妹エミリーと日々を過ごしたことにより、喜びと哀しみを覚えたビクトル。エミリーの復活を待って日々を費やしていた彼の耳に、ジェダの呼びかけが届いた。魂を集めることがエミリーの再生につながると考えたビクトルは、彼女を生き返らせるために戦場へ向かう。エンディングでは、自分のエネルギーすべてをエミリー再生のために使い、ビクトル自身は機能を停止させてしまう。

■ヴァンパイア セイヴァー2

設定は「セイヴァー」と同じだが、キャラクター別のエンディングは用意されていない。

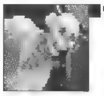
■ヴァンパイア ハンター2

設定は「ハンター」と同じだが、キャラクター別のエンディングは用意されていない。



■ポケットファイター

中華街ステージでラーメンをすすっている。人造人間なのに食事をするとは……。

ビクトル・フォン・ゲルデンハイム②【人物・♂】


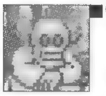
■ヴァンパイア

人造人間ビクトルとエミリーの生みの親。生命創造の魅力にとりつかれ、人造人間の素材入手のため、墓をあばくばかりか人を殺めてもいた狂気の男。ビクトル誕生の瞬間、屋敷を襲った雷光に打たれて命を落とした。研究所(ビクトルステージ)には白骨化した彼の死体が横たわっており、この地で勝敗が決すると、その霊が飛びまわって祝福する。



■ヴァンパイア ハンター

前作同様、勝敗が決したときに霊が登場するほか、新しく加わったビクトルのEX必殺技「グレートゲルデンハイム」では、ビクトルに憑依して活躍する。



■ヴァンパイア セイヴァー／セイヴァー2／ハンター2

ビクトルの勝利ポーズでは背後霊となって姿を見せるほか、ダークフォースや必殺技でもビクトルを助け、ますますハッスル。

ビゴ【人物・♂】
■ウォーザード

グリーディアの三賢者のひとりである、力の賢者。魂となったのちもレオを見守っており、彼につねに前進するための強い意志を与える。

ピコ【人物・♀】
種族：キャットウーマン



■ヴァンパイア セイヴァー／セイヴァー2／ハンター2／マーヴルVS.カプコン2

フェリシアの「ブリーズヘルプミー」で登場する、フェリシアお助け隊の一員。ひと足遅れてやってくる三つ編みの子ネコ。人間換算だと7歳。

ビシャモン①【人物(鎧)】
種族：サムライ／出身地：日本／生年：1673年／身長：190cm／体重：60kg(鎧のみ)



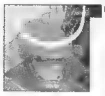
■ヴァンパイア

呪われたサムライ(の魂)。怨念の力を持つ呪われた鎧・般若に魂をとりこまれて以来、やはり呪われた名刀・鬼炎を携え、血を求めてさまよっている。両肩に浮かぶ鬼火は般若が殺めた魂の一部。ときおり意識を取りもどしては、自分の行なったことを目の当たりにし、後悔の念に襲われる。最後は呪いから解放され、妻のおりんとともに全国行脚の旅に出る。



■ヴァンパイア ハンター

新しい勝利ポーズでは、おりんの生き霊が肩に降りてくる。エンディングメッセージも追加されたが、物語や設定面での追加・変更はない。



■ヴァンパイア セイヴァー

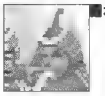
宿主のビシャモンを解き放ったあと、血に飢えたあまり自分の意志で歩き出した甲冑。宿主がいないかわりに無数の怨霊をあやつり、核としている。もともと甲冑の名前は「般若」だが、かつての宿主の名前が気に入り、「ビシャモン」を自称。数多くの魂をあやつっているせいか、彼もまた魔次元へ呼び出され、戦いに明け暮れることに。最後は、本物のビシャモン(人間)に封印される。

■ヴァンパイア セイヴァー2

設定は「セイヴァー」と同じだが、キャラクター別のエンディングは用意されていない。

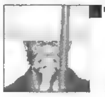
■ヴァンパイア ハンター2

設定は「ハンター」と同じだが、キャラクター別のエンディングは用意されていない。ちなみに、設定上は人間ビシャモンを宿主としているはずだが、実際に操作するのは多くの魂をあやつる「セイヴァー」仕様のビシャモンとなる。



■ポケットファイター

背景に登場。雪国ステージではカマクラのなかでモチを食べ、中華街ステージではラーメンをすすっている。ソドムと仲が良いようだ。

ビシャモン②【人物・♂】


■ヴァンパイア セイヴァー

かつて般若と鬼炎に取りつかれ、殺りくをくり返していた侍。鎧から解き放たれたのちは妻とともに出家し、魔界の者たちを倒すために苦行を重ねて法力を身につけた。ビシャモンのエンディングでは、自分の名前を語って多くの命を奪ってきた般若から魂を解き放ち、般若を要石に封印する。もっとも、封印の力は足りなかったらしく……。

ビスツ【人物・♂】
■ウォーザード

グリーディアの三賢者のひとり。魂となったのちもレオを見守り、場を盛り上げ雰囲気をやわらげて、レオに新たな知恵を与えている。「知の賢者」のはずだが、ゲーム中ではほかのふたりのセリフをくり返すだけなので、じつは「痴の賢者」だとのウワサも……。

ビッグフット族【種族】
■『ヴァンパイア』シリーズ

サスカッチが分類される種族。大きな手足、毛むくじゃらの身体、ぬいぐるみのような外見をした生き物。ロッキー山脈の山間部、万年雪が積もる盆地に総勢80名(『セイヴァー』では約100名)からなる小さな集落を形成し、平和な生活を営んでいる。サスカッチの活躍で勢いづき、世界セイフクを計画するが、人間がもたらした食べ物「バナナ」の味を知り、逆に人間たちと友好関係を築くことに。ちなみに「ビッグフット」とは、アメリカで「雪男」の意。

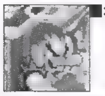
BIT（ビット）　→地球防衛隊BIT

英雄　→島津英雄

飛天流カンフー【流派】
■スパⅡ／スパⅡX
世界格闘技選手権に優勝したのち、フェイロンが広めた流派。20年後には約300万人もの弟子を抱える大所帯になる。

ひなた　→若葉ひなた

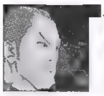
火引　強【人物・♂】
■『ストZERO』シリーズ
ダンの父親。サガット初のタイトル防衛戦で彼に挑み、片目を奪う健闘を見せながらも敗北。ほどなくして逝去し、ダンがサガットを憎む原因を作った。悲劇のキャラクターであるはずなのに、ダンがお笑いキャラクターであるためか、ヘンな天狗の顔で表現される（「ストZERO2」でダンがオリジナルコンボ・フィニッシュをキメたときに表示される勝利マークが一例）。しかも、この天狗顔は、お面ではなくて素顔らしい。


■ポケットファイター
ダンのガードクラッシュやマイティコンボで召喚される。素顔はやっぱり天狗だった……。

火引　弾【人物・♂】

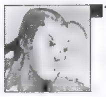
■ストZERO
身長：177cm／体重：74kg／3サイズ：B113・W83・H88／血液型：O型
ピンクの道着を着こんだ二流格闘家。日系人だが香港で生まれ育った。父・火引　強を死に追いやった張本人であるサガットへの復讐を決意している。一時、リュウとケンの師匠・ゴウテツのもとで修行をするも、全身に憎悪がみなぎっていたため破門に。その後、サガットがリュウに敗れたとのウワサを聞き、自分こそがサガットにトドメを刺すと息巻いて旅に出る。豪鬼同様、隠しキャラクターとしてデビューしたものの、豪鬼とちがってミョーに弱く、「隠しキャラクターは強い」という定説を覆した、ある意味歴史的なキャラクター。最後はサガットを倒して有頂天になり、ベガにもあきれられる。


■ストZERO2／ストZERO2 ALPHA
リュウとケンが弟子入りする以前にゴウケンのもとに弟子入りし、ふたりが入門する前に破門されたため、彼らの技を自分のサルマネだと思いこんでいる。なかでもケンのほうが（女にモテるためか）より鼻につくらしい。最後はサガットを倒して「最強」になったと思いこみ、香港で「サイキョー流」の道場を開く。前作よりも3枚目ぶりに磨きがかかったほか、挑発をくり返すだけの技「挑発伝説」が加わったことで「ダンと言えば挑発」のイメージを不動のものとした。


■ストZERO3
NEW DATA 出身地：香港／特技：かわら割り、カラオケ／好きなもの：挑発／嫌いなもの：ワカメ、小悪党、キザな男
宿敵サガットを倒したのち、自分が興した「サイキョー流」を世界に広げるため、弟子の確保に奔走中。かつてブラジルのジャングルでブランカに命を助けられたため、ブランカを「ジミー」と呼んで親しくしている。また、さくらとも仲が良いが、ブランカの話を含めたこれらの設定は、コミック「さくらがんばる！」の内容を受けてのこと。エンディングではシャドルー基地をサイキョー流タイランド支部と勝手に改名。ナッシュのハリアーに狙われているとも知らず、ブランカとふたり、基地で挑発の練習にいそしむ。


■エックス・メンVS.ストリートファイター
アポカリプスが登場する最終面、月面ステージの背景に登場。アポカリプスに捕らわれ、能力を吸収されようとしている。また、ストームのエンディングにも姿を見せる。


■マーヴル・スーパーヒーローズVS.ストリートファイター
サイキョー流を宇宙レベルにまで広めるため、『VS.』シリーズになぐりこみをかける。登場時には自爆するわ、対戦中には自分のサインを差し出すわ、豪鬼のエンディングではメカに改造されて豪鬼に挑むも一撃でダウンするわと、舞台を移してもエンターティナーぶりは変わらない。


■マーヴルVS.カプコン2
隠しキャラクターとして参戦。サイキョー流を広めるためと称し、相も変わらぬ三流格闘家ぶりを発揮する。


■ポケットファイター
サイキョー流に弟子を集めるために、まずはさくらを引っ張りこもうと出発。最後はさくらを一番弟子につけるも、「やっぱりダサい」と逃げられる。本作で最弱なのはもとより、歴代でも性能は最低。とはいえ、10種類という過去最多の挑発をくり出す挑発伝説は一見の価値あり。攻撃を当てても赤いジェムしか出さないのは、パズルゲーム『スーパーパズルファイターⅡX』からの伝統。カラオケが好きらしいが、その歌声は周囲を固まらせるほどヒドイようで、石化効果を持つ攻撃になっている。なお、本作のモリガンは、隠し勝利ポーズやエンディングのスタッフロールで、彼のコスプレをする。

日焼けしたさくら【人物・♀】

■マーヴル・スーパーヒーローズVS.ストリートファイター
文字どおり、色黒になった（というか豪鬼色になった）バージョンのさくら。乱入キャラクターおよび隠しキャラクターとして登場する。単なるさくらの色ちがいではなく豪鬼の性能を受け継いでおり、乱入時には豪鬼とともに無言で出現、阿修羅閃空や春獄殺など豪鬼さながらの技を使いこなす。とはいえ、言動はふだんのさくらとさほど変わっておらず、殺意の波動に目覚めたかどうかは定かではない。エンディングでは豪鬼とともにどこかへ去ってしまう。通称「日焼けさくら」。
■マーヴルVS.カプコン2
独立したキャラクターとしては登場しないが、さくら使用時に日焼けさくら変身のコマンドを入力することで、このバージョンに変身可能。

白虎【人物・♂】

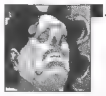
■スターグラディエイター2
プラズマパワーを持つ戦士たちの抹殺を使命とする暗殺部隊、四聖獣（白虎、朱雀、青龍、玄武）のメンバー。四聖獣のなかでも最強の呼び声が高い。虎の姿をした堂々たる体躯の獣人で、身体の大きさのわりに動きがすばやく、鋭いツメを使った攻撃が得意。自分の任務を忠実にこなし、第四帝国軍はおろかスターグラディエイターのメンバーをもつぎつぎと手にかけるが、皮肉なことに、その強さは連邦軍にとっても脅威となっていく。大変無口で自分のことはほとんど語らないものの、エンディングのメッセージから察するに、個人的に何かやらねばならないことを抱えている様子。

ピュア　→魔法使いピュア

ピュアとファー　→魔法使いピュア&ドラ猫ファー

ヒューゴー【人物・♂】
出身地：ドイツ／生年：1964年／身長：240cm／体重：200kg超

■ストⅢ 2nd
ドイツの農家出身の大男。実家には父母とふたりの妹が健在だが、家出して以来一度も帰省していない。20歳のときに渡米し、その巨躯と怪力を活かしてプロレスラーに。プロレスの世界はおろかアルティメット戦でも負け知らずで、つづいてタッグトーナメントに挑もうとしていたところ、ライバルの陰謀によりパートナーを失ってしまった。大会までの3ヵ月のあいだに自分のパートナーとしてふさわしい選手を見つけるべく、マネージャーのポイズンとともに各地をまわっている。頭の回転はにぶいが憎めない性格で、涙もろい一面も。


■ストⅢ 3rd
前作でトーナメントに出場し、圧勝をとげたが、あまりの強さから人々に敬遠され、試合が組めなくなってしまった。たまりかねたマネージャーのポイズンが新軍団の設立を計画。彼女（彼）にケツをたたかれながら、チームメイトにふさわしい人物のスカウトに出発する。つたない言葉づかいだった前作とちがい、本作では漢字まじりでスラスラと話すようになり、少し成長した様子。


■ストZERO3
コーディーのステージ、メトロシティ市警留置所のかたすみに、彼の看板が立っている。ただいまプロモーション中？

ヒュージ・レスリング・アーミー　→H.W.A.

氷華スルフニル【精霊】

■ウォーザード
氷の城の女主人で、雪原に力つきた冒険者の魂を手厚くもてなす……とアイスラーンに伝えられている氷の精霊。彼女にもてなされた冒険者の肉体は氷華となり、その一部が氷のオーブへ転じるのだと言われる。

ヒョーシキ【ティファニー弁】
■私立ジャスティス学園
日本語を苦手とするティファニーが、「常識」とまちがえて使用した言葉。このほか、「ソース（様子）」「カンパイ（心配）」「ガッカリ（しっかり）」などの迷言も。

ビルシュタイン　→エドワード・ビルシュタイン

ビルシュタイン城【施設】
■スターグラディエイター2
ビルシュタイン、および第四帝国の本拠地。「城」と言っても、建物自体は強大な浮遊要塞となっている。

「ビルシュタインの子供たち」【名称】
■スターグラディエイター2
ビルシュタインがプラズマパワーの研究用に育てた子どもたちのこと。ビルシュタインに従順であるよう仕込まれ、洗脳されている。ブラッドやクレアのほか、B.ハヤトもこれに該当。

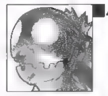
「ビルシュタインの娘」【名称】
■スターグラディエイター2
冷血の皇女と呼ばれるビルシュタインの側近、レインのこと。実際にビルシュタインと血のつながりがあるかどうかは不明で、「ビルシュタインの子供たち」と同じような意味において「娘」と呼ばれている可能性もある。

ビレット将校【人物・♂】
所属：地球連合軍

■超鋼戦紀 キカイオー
●ディクセン編、轟雷編（DC版）……地球連合軍の将校。「連合軍のエライ人」の代表格として登場する。血色の悪い顔にチョビヒゲを生やしたオヤジで、一見冷徹な印象を与えるが、任務に忠実なだけで悪人ではない。

ファー　→ドラ猫ファー

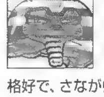
ファーランド首相【人物・♂】
■超鋼戦紀 キカイオー
●ディクセン・ナカト編……SHTOの首相で、ナカトの父。連合の腐敗を正すためと称し、SHTO軍と連合軍の戦争を引き起こした。意見のちがいから、息子のナカトに離反される。物語中に姿は見せない。

ファイナルヴァルガス【人物】

■パワーストーン
パワーストーンの力が暴走し、巨大なバケモノへと変貌したヴァルガス。顔の左側面に本来の面影を残すものの、ほとんど別人と化している。本作の真のボスで、DC版ではプレイヤーも操作可能だが、使えるのはVSモードのみとなっており、個別のエンディングは存在しない。

『ファイナルファイト』【ゲーム】
■『ストZERO』シリーズ／ストⅢ 2nd／ストⅢ 3rd／スーパーマッスルボマー／ファイナルファイトリベンジ
'89年にリリースされた、横スクロールの格闘アクションゲーム。アメリカの都市メトロシティを舞台に、コーディー、ハガー、ガイの3人が、悪の組織マッドギアへなぐりこみをかけるというストーリー。3人の操作キャラクターはもとより、マッドギアに所属する敵キャラクターたちもみな個性豊かで、「ストリートファイター」シリーズに登場している者も多い。

ファイナルベガ【人物・♂】

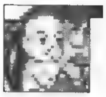
■ストZERO3
隠しキャラクター以外で対CPU戦を進めた場合、最後に闘うことになるベガ。S-ISM（シャドルーイズム）というCPU専用のISMに属し、ファイナルサイコクラッシャーなどの専用技を使用する。アーケード版ではCPU専用キャラクターとして登場するが、コンシューマ版ではプレイヤーも使用可能となった。

ファラオ・ウォーカー【ロボット】

■パワーストーン2
浮遊城で待ち受ける、巨大な要塞ロボット。エジプトのファラオが四つんばいになったような格好で、さながら『ヴァンパイア』シリーズのアナカリスのメカ版、といったところ。古代人たちが複数で操作しており、身体各部にいる古代人を倒せばその部位の能力が低下する。弱点は頭。

VA　→ヴァリアント・アーマー

VAバトル【大会】
■サイバーボッツ
闇で行なわれている、VA同士の格闘大会。地球各地に存在する武器商人組織が、管理・運営を一手に引き受けている。違法とはいえ黙認されており、連合軍がデータ収集のために利用することも。シェイドはこれに参加し、軍上層部に戦闘データを供給していた。

プーシュケー【物質】
■ウォーザード
ブレイドの本体であるクリスタル。もとは「霊魂」や「魂」を意味するギリシャの神話・哲学用語で、ゲーム中でも肉体を失ったブレイドの魂として存在している。

フーバー【人物・♂】

■マーヴルVS.カプコン／マーヴルVS.カプコン2
キャプテンコマンドーの3人の仲間のひとりで、自作のパワードスーツを駆使して闘う天才赤ちゃん。もとは格闘アクションゲーム『キャプテンコマンドー』の操作キャラクターだった。『マーヴルVS.カプコン』『マーヴルVS.カプコン2』では、キャプテンコマンドーの必殺技やハイパーコンボに登場する。

フェア・ライブラ【人物・♀】

■『ストIII』シリーズ
ジャッジメントギャルズのひとりで、アメリカ出身。Tシャツにスパッツを着用し、ローラーブレードをはいた、背の高い黒人女性。

フェイロン(飛龍)【人物・♂】
生年月日：1969年4月23日／身長：172cm／体重：60kg／3サイズ：B108・W76・H80／血液型：O型／出身地：香港／好きなもの：カンフー、自己主張／嫌いなもの：無気力、無感動、無関心

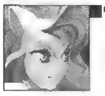
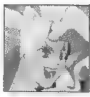
■スパII／スパIIX
香港代表。香港生まれの香港育ちで、6歳よりたしなんできたカンフーの腕を活かし、アクション映画俳優としてデビュー。スター街道を歩みはじめたある日、世界格闘選手権が開催されることを知り、自分の技と演技力を磨くために大会出場を決意する。最後は自分が本当にやりたいことは演技ではなく闘いだということに気づき、監督じきじきの主演依頼を拒否。映画界を去ったのち世界中に「飛天流カンフー」を広め、20年後には300万人もの弟子を抱えるほどになる。なお、「スパIIX」で追加された設定によると、彼を格闘選手権に招待したのはベガらしい。

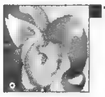
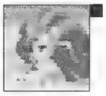
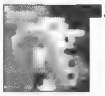
■ストZERO2／ストZERO2 ALPHA
香港ステージの背景にひっそりと登場。あまりにさりげなく立っているため、気づく人は少ない。

■ストZERO3(DC・PS・SS版)
コンシューマ版でのみ登場し、使用することが可能。本作の彼はまだスターではなく、自分自身を鍛えるために世界をまわる。エンディングでは、今回の活躍をもとにした映画が大ヒットしたことで一躍脚光を浴びることに。

■ポケットファイター
フェリシアのエンディングに登場。ケンに頼まれて、フェリシアの映画出演を承諾するが、フェイロン自身が格闘映画スターだからか、出演させたのもやはり格闘映画であった。そのほか中華街ステージにも登場し、ラーメンをすすっている。

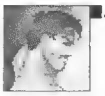
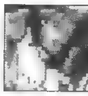
フェヴリエ【人物・♀】
■ストZERO3
ベガ親衛隊のひとりで、フランス出身。その名前は「2月」を意味するフランス語に由来。

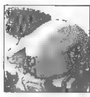
フェリシア【人物・♀】
種族：キャットウーマン／出身地：アメリカ／生年：1967年／身長：168cm／体重：58kg(ネコ時4.1kg)／3サイズ：B88・W61・H87

■ヴァンパイア
陽気な西洋版ネコ娘。育ての親であるシスター・ローズが亡くなったのち、ミュージカルスターを夢見て故郷を出発。名前を売るために世界をまわってワルい人を倒そう、との無邪気な理由で闘っている。通常は人間型をしているが、相手をひっかいたり足で砂をかけたり丸まったりと、動作はネコそのもので、実際、ネコに変身することも可能。なお「フェリシア」とは、彼女を拾ったシスターが、「神の恵み(Felicity)」にちなんでつけた名前。エンディングでは、念願かなってトップスターになる。

■ヴァンパイア ハンター
EX必殺技「プリーズヘルプミー」で、フェリシア以外にもキャットウーマンが存在していることが判明。エンディングメッセージが追加され、「つぎはステキなLOVEでもしてみようかな」と幸せそうな発言をする。

■ヴァンパイア セイヴァー
スターの座にのぼりつめ、「シアワセ」を手にしたフェリシア。自分だけではなくすべての人がシアワセになる方法はないのだろうか……という新たな疑問に頭を悩ませていたとき、ジェダによって魔次元へと誘われる。最後は、ジェダやリリスの言葉を振り払い、みんなにシアワセを与えるために孤児院を建設。「ミュージカルスター」から「歌って踊れるミュージカルシスター」となり、子どもたちに笑顔を振りまく。新しいしぐさが多数追加されたほか、プリーズヘルプミーで登場する仲間たちの名前も判明した。
■ヴァンパイア セイヴァー2
設定は「セイヴァー」と同じだが、キャラクター別のエンディングは用意されていない。
■ヴァンパイア ハンター2
設定は「ハンター」と同じだが、キャラクター別のエンディングは用意されていない。

■マーヴルVS.カプコン2
隠しキャラクターとして参戦。仲間のキャットウーマンたちを引き連れて、「VS.」シリーズでも大暴れ。

■ストZERO2／ストZERO2 ALPHA
ケンステージの背景に、イライザ誕生パーティーの来賓として登場。プールに入っているようだが、ネコなのに水は平気？

■ストIII／ストIII 2nd
背景に登場。ケンステージである日本の温泉につかっている。湯と書かれた看板の上部にいる3人のうち、1番右側の女性が彼女。

■ポケットファイター
ミュージカルだけでは飽きたらず、恋愛映画への出演を夢見て、業界にコネのありそうなケンを捜しにいく。最後は、映画は映画でも格闘映画に出演するハメになり、アテが外れた怒りをケンにぶつける。また、春麗編では春麗に「動物園から逃げ出した動物」とまちがわれ、動物園へと護送されてしまう。さらにザンギエフ編では、ザンギエフに説きふせ(ねじふせ)られてロシアへ向かい、ロシアでのミュージカル公演を成功させる。そのほか、タバサの研究所ステージの背景にも登場し、暖炉の前で寝そべっている。

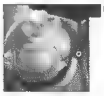
フォージ【人物・♂】

■エックス・メン
メカニックの天才で、どんな機械でもふれただけで構造がわかるという特殊能力を持つ。また、その能力を応用し、あらゆる機械を作り出すことが可能。ゲーム中ではストームのエンディングに登場し、センチネルの大群に立ち向かう彼女を援護。ストームに意味深な言葉を投げかけられる。実際、原作コミックでも彼と彼女は一時期恋人同士だった。

■エックス・メンVS.ストリートファイター
vsアポカリプス戦の背景に登場。画面左上のほうにあるカプセルのなかに捕らわれた、頭に赤いバンドを巻いたミュータントが彼。また、ストームのエンディングにも姿を見せ、復活しつつある"伝説の存在"をよそに、ストームといちゃつく。

■マーヴル・スーパーヒーローズVS.ストリートファイター
前作同様、vsアポカリプス戦の背景で、画面左上にあるカプセルのなかにいる。ただし、今回はストームが操作キャラクターとして登場しないためか、エンディングなどにはいっさい姿を見せない。

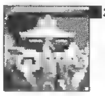
フォーディー【VA】
コードナンバー：FZ-100／アーム：パワーナックル／レッグ：コマンドウォーカー／ウェポン：ホーミングミサイル／頭頂高：11.0m／総重量：29.3t／センサー有効半径：14000m

■サイバーボッツ
汎用高機動VA。偵察・哨戒目的で造られた機体を改修したもので、機体が小さく小まわりがきくのが特徴。センサーやカメラが使いやすく、コクピットまわりのカスタマイズがラクに行なえ、しかも価格は手ごろ、といいことずくめの機種。ゲリラやテロリスト、女性パイロットなどのあいだで人気が高い。

フォーディー・シリーズ【VA】
■サイバーボッツ
フォーディーを基本形とする、VAのバリエーション。このシリーズの機種はみな名前の最初に「F.」がつく(→F.キラービー、F.タランテラ)。

フォッカー →エドワード・フォッカー

フォボス【ロボット】
種族：ロボット／出身地：メキシコ／製造：520年／身長：222cm／体重：2.27t

■ヴァンパイア
「巨大土偶」といった外見のハイテク殺人ロボット。複数存在する同型ロボットの1体で、太古の昔、地球を訪れた異星人(おそらくパイロン)の手により「すべての生物の抹殺」を目的に造られた。6500万年前、恐竜たちを絶滅させたのち、数千万年ものときを地中で眠って過ごし、西暦520年ごろに古代マヤ人の手で発掘・利用される。その後はテオティワカン遺跡でふたたび眠りについていたが、創造主パイロンの接近により「すべてを抹殺する」という太古のプログラムが作動し、現代に復活をとげた。

■ヴァンパイア ハンター
プレイヤーも使用可能になった。エンディングでは、使命を果たして待機モードにつくが、数百年後、地球上から生命反応が消失したのを機に、新たな星を目指して飛び立っていく。

■ヴァンパイア セイヴァー(SS版)／セイヴァーEXエディション(PS版)
コンシューマ版にのみ登場。本来は古代マヤ人を守るためにプログラムされていたが、プログラムの誤作動により、セシルという名のひとりの少年を守ることになった。もともとの創造主であるパイロンにも逆らい、ジェダとも闘ったすえ、最後は機能を停止。しかし、「少年を守る」という意志は仲間のロボットたちにも伝えられていく。
■ヴァンパイア セイヴァー2
設定はPS・SS版「セイヴァー」と同じで、セシルと一緒に戦うさまは、さながら子連れ狼。ただし、キャラクター別のエンディングはない。
■ヴァンパイア ハンター2
設定は「ハンター」と同じだが、キャラクター別のエンディングは用意されていない。

■ポケットファイター
置物として(バックバンド要員?)バー・ステージに飾られている。また、本作のフェリシアはフラッシュコンボ中に彼のコスプレをする。

風舞(フォンウー)【組織】
■ウォーザード
戦闘国家ゴラが抱える精鋭部隊のひとつ。格闘にすぐれた女性のみで構成されており、タオはこの部隊の一員である。

ふしぎ図鑑【書物】
■超鋼戦紀 キカイオー
●ラファーガ編・ストーリーB……サイモンの宝物。天使や魔王やお姫様など、空想の話が載っている。サイモンはイエールと出会ったさい、この本に掲載されていた天使を彼女と重ね合わせ、その結果、現実をふしぎ図鑑の内容と混同し、軍規にそむく行動を起こしてしまう。

武神流(ぶしんりゅう)【流派】
■ストZERO／ストZERO2／ストZERO2 ALPHA／ファイナルファイトリベンジ
ガイが所属する忍術の流派。西暦1440年ごろに誕生して以来、約550年もの歴史を誇り、ガイの師匠ゼクウは第38代、ガイは第39代の正統後継者にあたる。1対多数を前提とした実戦忍術で、戦国時代は全国規模で暗躍していた。だが戦乱が遠ざかるにつれ、実戦忍術から演舞へと形を変えつつあり、ゼクウもガイもこの現状を打破しようと試みている。
■ストZERO3
古来「人の世を乱す者現れる時、武神の影あり」とうたわれているとおり、武神流の正統後継者は世を乱す悪の討伐を使命としている。ただし、ガイ自身はこのことを、まだはっきりとは理解していない。
■マーヴルVS.カプコン／マーヴルVS.カプコン2
本作の操作キャラクター・キャプテンコマンドーの仲間であるニンジャコマンドーの翔は、武神流の末裔とされている。
■ポケットファイター
流派が異なるためか、いぶきから敵視されている。ガイいわく、食べ物を使ってでもムダな争いを回避するのが武神流の極意。

ブドー →ミステリアス・ブドー

フヒト →アマノ=フヒト

浮遊城【建物】
■パワーストーン2
不思議な力で宙に浮かぶ城。無数のお宝が眠るとウワサされている。Dr.エロードの居城であり、パワーストーンを持つ戦士たちをおびき寄せるために彼が用意した舞台でもある。

プライド・フォッカー【人物・♂】

■パワーストーン
名門フォッカー家の現当主で、エドワード・フォッカーの父。髪もヒゲも白いオヤジだが、まだまだ元気で飛行機の運転もバッチリ。フォッカーのエンディングに登場し、あやうく落下しかけた息子を助ける。なお、本作では名前が明かされることはない。

■パワーストーン2
7つの大陸、11の大海を飛びまわった、息子を上まわる大冒険家。そろそろひとつところに落ち着こうと考えていた矢先、目の前に現れた浮遊城に冒険心をかき立てられ、城の探索に乗り出す。思考パターンも戦闘パターンも外見も、息子にそっくり。ちなみに、彼の愛用する飛行機は、ロートシュトゥルム号という名。

プラズマパワー【力】
■スターグラディエイター／スターグラディエイター2
人間の思念から発生される強力なエネルギー。6年前、ビルシュタイン博士に解明されて以

来、これを利用した兵器――「プラズマ兵器」の開発が行なわれてきた。武道の達人など、思念の強い者ほど強力なプラズマパワーを持ち、すぐれたプラズマパワーを持つ者のみがプラズマ兵器を使いこなすことが可能。また、この力は精神状態に強く影響され、無気力なときと、やる気や勇気を出したときでは質が変化するようだ。

プラズマ兵器【武器】

■スターグラディエイター／スターグラディエイター2

プラズマパワーを利用した、光り輝く強力な兵器。もともとは異星人との問題が発生したときに備えて造られた。ビルシュタインが考案したが、彼が投獄されると同時に生産も中止に。その後ビルシュタインが地球征服をもくろむと、彼を止められる唯一の武器として、スターグラディエイターたちに支給された。本作に登場するキャラクターのほとんどは、この武器を用いて闘う。

ブラック・ウィドー【人物・(♀)】

出身地：ドイツ・ハノーバー／身長：205cm／体重：95kg



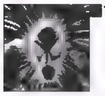
■スーパーマッスルボマー

全身コスチュームを身につけたレスラー。通り名は「メタル・ブルスト」。ひょろ長い体型をしており、クモのようにしなやかな動きで対戦相手を手玉にとる。プロテクターをつけて隠してはいるが、じつは女性だということがエンディングで明らかに。

■ストⅢ 3rd

ヒューゴーのチームとタッグマッチを行なう相手チームのメンバーとして、ヒューゴーのエンディングに名前のみ登場。ハガーと組んでいる。

ブラックハート【人物・♂】



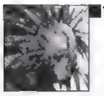
■マーヴル・スーパーヒーローズ

冥界の王メフィストの息子。メフィストを王座から追い落とそうとして失敗し、苦悩の呪いをかけられ、地上へと送られた。狂気に支配されながらも、メフィストの怠惰な支配生活を終わらせるべく、冥府の王の座を狙いつづけている。ゲーム中では、最終的にすべてのインフィニティ・ジェムを集めて冥界に帰還。ジェムを差し出すよう命じる父・メフィストを、集めたジェムの力を借りて倒そうとする。



■マーヴル・スーパーヒーローズVS.ストリートファイター

エンディングでは、自身が倒したヒーローや格闘家たちの魂を、みずからのなかに取りこんでしまう。



■マーヴルVS.カプコン2

3度目の参戦を、隠しキャラクターとして果たす。

ブラック・ハヤト【人物・♂】

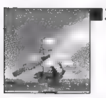


■スターグラディエイター2

ハヤトのなかに眠っていたもうひとりの人格。ハヤトが幼いころビルシュタインによって植えつけられた"悪の因子"が目覚めたことにより、本来の人格に取ってかわってしまった。言わばハヤトの暗黒面であり、性格は残忍かつ冷酷。他者の肉体を切り刻むことに快感を感じ、たとえ相手が女・子どもでも、ハヤトの恋人的存在・ジューンであっても容赦しない。前作の2Pカラーのハヤトが、1Pカラーのハヤトとまったく異なる外見をしていたため、本作では別個のキャラクターとして確立されたようだ。

ブラッド・バーバリアンズ【人物・♂】

国籍：アメリカ／年齢：22歳／身長：178cm／体重：78kg／武器：プラズマソード



■スターグラディエイター(PS版)

「ビルシュタインの子供たち」のひとり。かつてはFBIの監視下に置かれていたが、ビルシュタインの助けを借りて脱出した。現在はビルシュタインに心を支配され、彼の手足となって働いている。ビルシュタインの命令を受け、プラズマパワーの使い手をつぎつぎと抹殺。ハヤトとジューンをつぎの標的にすえてスターグラディエイターに入団し、彼らを殺害する機会を虎視眈々とうかがう。PS版にのみ登場する隠しキャラクター。戦闘スタイルはビルシュタインに似ている。



■スターグラディエイター2

ビルシュタインの精神支配から解放されたいま、彼の頭を占めているのはただひとつ――ビルシュタインへの復讐だった。ビルシュタインの支配なしに長くは生きられない身体だが、これ以上自分のような犠牲者を増やさぬためにも、かつての主へと闘いを挑む。アーケード版にはこれが初登場。

ブラド＝アブルードの棺【アイテム】



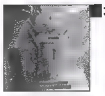
■ヴァンパイア ハンター／セイヴァー2／ハンター2

倒したダークストーカーを封印するためにドノヴァンが持ち歩いている棺。アイアンメイデンと呼ばれる拷問器具の一種で、内側にトゲトゲがびっしりと埋めこまれており、見るからに痛そう。内部には、アニタが抱える壊れた人形の頭部もひそかに収められているらしい。



■マーヴルVS.カプコン

スペシャルパートナー・アニタが召喚する物体として登場することがある。



■ポケットファイター

デミトリの城ステージに、さりげなく置かれている。

ブランカ【人物・♂】



■ストⅡ

生年月日：1966年2月12日／身長：192cm／体重：98kg／3サイズ：B198・W120・H172／血液型：B型／好きなもの：サマンサ、ピラルク／嫌いなもの：軍隊アリ

ブラジル代表。見るからに異様な風体をした、ジャングル育ちの野生児。幼少時に旅客機事故にあい、ブラジルの山奥へひとり取り残されて以来、ジャングルで生き延びるために長い爪や常人以上のスピードを身につけ、皮膚の色も保護色である緑色に変化した。緑色なのにブランカ(スペイン語で白の意)という名がついたのは、ジャングルで生活しはじめたころは白人らしく色白で、珍しがられたためだとか。なお、エンディングを見ればわかるとおり、本名はジミー。感激の親子対面のきっかけとなったのは、彼が身につけているアンクレットだった(でも画面上での表記は「ぶれすれっと」……)。



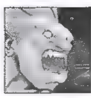
■ストⅡダッシュ／ストⅡターボ

以降の設定が新たに追加された。――まだ10歳にもならないころ、ブラジルのおじさんの家までひとり旅をしている途中にシャドルーのせいで飛行機が墜落、彼のみが助かった。ジャングルの王者にまで成長し、平和に退屈した彼は、新たな強敵を探そうと決意。とりあえず飛行機に報復するため、飛行場へと向かう。放電体質は電気ウナギとの死闘のすえに得たものらしい。



■スパⅡ／スパⅡX

おなじみだったエンディングの「ブレスレット」が「アンクレット」に訂正された。



■ストZERO3

NEW DATA **好きなもの：トロピカルフルーツ、ピラルク／特技：狩り、放電**

ジャングルの外の世界に興味を持ち、街へやってきた、くだもの好きの野生児。昔、ジャングルでダンを助けたことがあり、以来ダンからは本名で「ジミー」と呼ばれている。「ストⅡ」当時の勝利メッセージは日本語だったのに「ウォウォ」としか言わなくなったのは、本作が時間的に「ストⅡ」の前の物語で、まだ言葉を知らないからだろうか。最後はダンやさくらとともにシャドルー基地へ行き、お得意の電撃でサイコドライブを破壊。母親サマンサには会わずに終わる。

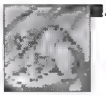


■ストEX2

「ストEX」シリーズ初登場。ストーリーやエンディングは「ストⅡ」シリーズと同じで、最終的には母と感動の対面を果たす。

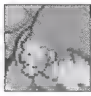
■ストEX2 PLUS

彼の第2の故郷であるアマゾンのジャングルが、シャドルーに侵略された。傍若無人な侵入者たちの手から楽園を守るため、シャドルーに闘いを挑む。最後はベガを倒し、ジャングルに平和が訪れたことに満足する。



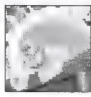
■エックス・メンVS.ストリートファイター

背景に登場。岩場ステージでひとりぼーっとしている。また、vsアポカリプス戦の背景では、カプセルのなかに捕らわれているのが見える。



■マーヴル・スーパーヒーローズVS.ストリートファイター

体色が緑の者同士で気が合うのか、ハルクのエンディングに登場。まだ母を捜している最中らしい。また、前作に引きつづき岩場ステージにも姿を見せるが、本作では隣にビーストが加わって、心なしか楽しげに見える。



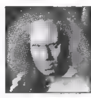
■ポケットファイター

背景に登場。南国ステージでひたすら放電をくり返している。裏設定によると、彼はこのステージで貸し浮き輪屋を経営しているのだとか。しかもお代はくだもので。

BLANKA(ブランカ)【人物・♂】

■ストリートファイター ザ・ムービー

ガイル大佐の親友(！！)。本名はカルロス・ブランカで、愛称はチャーリー(海外版のナッシュの名)。バイソン将軍の実験により身体が異常進化をとげ、緑色の肉体を持つに至った。現在は行方知れずとなっており、ガイル大佐は、バイソン将軍を退治したのち、BLANKAを捜して世界をまわることに。ガイル大佐のエンディング中にその存在が明かされるほか、試合中にもまれに乱入してくる。実写版でもやっぱり身体は緑色。



■ストリートファイター リアルバトル オン フィルム(PS・SS版)

本作では操作キャラクターとして登場。バイソン将軍にDNA改造をほどこされており、彼の手足となって闘う。

フランコ・ゲレルト【人物・♂】

国籍：スペイン／年齢：38歳／身長：188cm／体重：75kg／武器：プラズマサーベル



■スターグラディエイター

妻と娘を救うため、やむなく第四帝国についた男。もとは天才の呼び声も高い闘牛士で、興業のために妻子と離れてゼータ星を訪れていた。だが、ライバル闘牛士の陰謀により妻子を拉致され、彼自身も追われる身に。そんなとき、脱獄したばかりのビルシュタインから「妻子を助けるには地球に攻め入るしかない」とそそのかされ、第四帝国に入った。闘牛士らしく深紅の鎧を身につけており、華麗なサーベルさばきを披露する。相手に対しても礼儀をつくし、つねに紳士的な態度をくずさないナイスミドル。最後はライバルの陰謀があばかれ、ふたたび妻子と暮らせるようになる。



■スターグラディエイター2

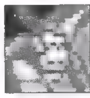
ビルシュタインを倒し第四帝国から抜けたゲレルトだったが、妻と娘との幸せな生活は長くはつづかなかった。ある日、復活をとげたビルシュタインが目の前に現れ、ゲレルトの体内に爆弾が仕掛けてあると告げて協力を要請してきたのだ。さからえば家族も巻き添えになる――そう判断したゲレルトは、やむなくビルシュタインにしたがい第四帝国に復帰した。しかし、帝国のために闘っていると見せかけて、内心ではビルシュタインへの反撃の機会を狙っている。帝国では、戦闘部隊スカーレット・デル・ソルの将軍という立場。直属の部下であるクレアにはとくに目をかけており、親愛の情をもって接しているようだ。

フランソワーズ【人物・♀】

■ヴァンパイア／ハンター／ポケットファイター

デミトリお気に入りのとりまき女性陣4人(アンジェリカ、エリザベス、パトリシア、フランソワーズ)のなかのひとり。玉座の間で踊っている。

フリーク【サル】



■スーパーマッスルボマー

ゴメスの大事なパートナー。ドミニカの山中でゴメスとともに暮らしていた。サルでありながら知能が異常に高く、IQはなんと200。ゴメスが闘うときに手助けもしてくれる。

プリーズヘルプミー【技】

■ヴァンパイア ハンター／セイヴァー／セイヴァー2／ハンター2／マーヴルVS.カプコン2／ポケットファイター

フェリシアのEX必殺技(「マーヴルVS.カプコン2」ではハイパーコンボ、「ポケットファイター」ではマイティコンボ)のひとつ。仲間のキャットウーマンたち(フェリシアお助け隊)を呼び出し、敵を袋だたきにしてもらうという技。お助け隊のメンバーはグレイス、ルーシー、ナナ＆ミミで、「セイヴァー」からはピコが加わった。

プリンス【人物・♂】

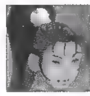
本名：サターン・クイダ・オーレⅢ世／国籍：サターン星



■スターグラディエイター2

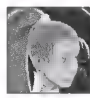
サターン星の王子。体型や顔はサターンそっくりで、戦法も同じだが、服装は、輪をかけて奇抜。なぜかサターンをライバル視しており、ことあるごとに彼と張り合ってきた。今回、サターンご自慢の大道芸をもマスターしたプリンスは、彼との勝負に決着をつけるためだけに、わざわざ第四帝国側につく。「ミーは～ザンス」という変型オカマ口調でしゃべるのが特徴。もっとも本人は自分の口調を「エレガントな言葉づかい」だと思いこんでおり、口調がオカマっぽいと言われることを大変嫌う。

プルム・プルナ【人物・♀】



■ストEX／ストEX plus

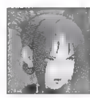
とんでもなくわがままな、アラブの大富豪の孫娘。優しい祖父が「シャドルーさん」のせいでおかしくなったと思いこみ、シャドルーに注意するため故郷を出発した。まったく闘いとは縁がなさそうなルックスとは裏腹に、アラビアン装束で格闘家相手にハデに立ちまわる。祖父をはじめ、血縁がシャドルーの関係者であることから、じつはシャドルーの幹部候補にあがっているのだが、本人はまったく気づいていない。マッチョレスラーのダランをおともにしたがえており、彼の手を焼かせることもしばしば。



■ストEX2 PLUS

国王が崩御したことで皇女となるもつかの間、父を捜してまたも無鉄砲な旅に出る。おともについているのは当然ダラン。エンディングでは、世界をまわっているうちに本来の目的を忘れ、好奇心にまかせて旅をつづけることに。相手を踊りに誘うメテオコンボが登場し、ますますノー天気ぶりを発揮する。

ブレア・デイム【人物・♀】

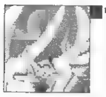


■ストEX／ストEX plus

ヨーロッパの富豪、デイム家の娘。英才教育の一環として幼少時より格闘技に精通してい

る。ある日友人に誘われて、それが危険な計画にもとづいているとも知らず、世界旅行へ出発した。母のススメでボディガードをつけることになるが、そのボディガードとはじつはジャックのこと。『ストEX』ではケンステージを背景としていたが、ジャックとの関係を考慮してか『ストEX plus』ではジャックステージが背景となった。純白のレオタードにロングブーツで闘う、お嬢さまらしからぬお嬢さま。ブルムとは「世界お嬢さまクラブ」の間柄だとか。

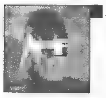
ブレイド【人物・♂】



■ウォーザード

帝国の皇帝として魔道の軍勢をひきいる、謎多き男。全身を不気味な鎧でつつみ、マントを身につけている。容赦のなさ、冷徹さでその名をとどろかせており、他国で彼を知らぬ者はいない。戦闘時は異形の愛剣「アンドレイアー」を自在にあやつり、相手を真の勇者と認めたときのみマントを脱ぎ捨てて本気になる。帝国の皇帝とは言っても、じつはヴァルドールにあやつられている状態。その正体はレオのかつての親衛隊長なのだが、すでに肉体はなく、魂のみがクリスタルとして存在している。

BLADE(ブレード)【人物】



■ストリートファイター ザ・ムービー

原作となった映画独自のキャラクターで、『ストII』シリーズに特定のモデルはいない。バイソン将軍の突撃部隊に所属する精鋭兵士。武器を隠し持っているうえ、きびしい訓練を経て格闘戦にも秀でている。顔全体を覆う奇妙なヘルメットをかぶっており、外見はまるで特撮ヒーロー。じつはシャドルー・ギャングに潜入していたスパイで、何年ものあいだガイル大佐にシャドルーの情報を流していた。もともとはレスラーだったらしく、最後は任務から解放されてレスリング界に復帰する。本名(リングネーム?)はGUNLOC(ガンロック)。

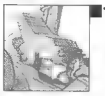
ブレスレット【アクセサリー】

■ストII／ストIIダッシュ／ストIIターボ

ブランカが「ジミー」であることを証明する「アンクレット」。足環なのにブレスレットはおかしい、との声が多かったのか、『スパII』からは「アンクレット」に訂正された(→**アンクレット**)。

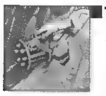
プロディア【VA】

コードナンバー:BX-02(A)／アーム:パワーナックル／レッグ:コマンドウォーカー／ウェポン:ビット／頭頂高:14.5m／総重量:43.2t／センサー有効半径:9650m



■サイバーボッツ

もっとも汎用性にすぐれる、次期主力汎用VA。本作を代表するVAで、主人公・ジンが乗ることが多い。これ(BXナンバー)に先行して試作されたタイプ(BPナンバー)は、軍がその戦闘能力をリサーチするために、民間にも多く流通させた。正規国防軍は、このBXシリーズをもとに、さらに高性能なシリーズとしてプロディアIIの開発と採用をすでに決定している。



■マーヴルVS.カプコン／マーヴルVS.カプコン2

ジンの愛用機体であり、彼のハイパーコンボに姿を見せる。もっとも、本作のジンは基本的に生身で闘っており、プロディアが登場するといっても機体のすべては画面に収まりきれていない(プロディアパンチで手が、プロディアバルカンでコクピットが見える)。また、『マーブルVS.カプコン』のザンギエフのエンディングでは、最強を自覚して得意となったザンギエフに壊されてしまう。



■ポケットファイター

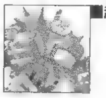
クリスマスステージに登場。サンタクロースの衣装をまとい、店頭に飾られている。

プロディア・シリーズ【VA】

■サイバーボッツ

プロディアを基本形とする、VAのバリエーション。このシリーズの機種はみな名前の最初に「B.」がつく(→**B.ソードマン**、**B.ライアット**)。

プロディアIIカスタム【VA】

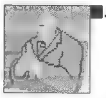


■超鋼戦紀 キカイオー(DC版)

DC版のみに登場し、プレイヤーが操作することも可能な、ジン・サオトメの専用機。『サイバーボッツ』に登場した機体、プロディア(BXシリーズ)をカスタマイズしたもの。

プロフェッサーX【人物・♂】

本名:チャールズ・フランシス・エグゼビア／身長:約183cm／体重:約86kg



■エックス・メン

エックス・メンの創始者。テレパス能力にかけては地上最強と言われるミュータントで、人間とミュータントの平和的共存を目指してエックス・メンを結成した。事故により脊髄を損傷し、下半身不随となったため、異星の科学力で作り上げた空に浮くイスを使って移動している。自身はあくまで指導者の立場にあり、闘いの矢面に立つことはまずない。ゲーム中では、コロッサスとサイクロップスのエンディング、および1コインクリア時のスタッフロールにおいてのみ姿を見せる。



■エックス・メンVS.ストリートファイター

春麗のエンディングに登場。自身が創設した学園に彼女を招待し、格闘術の先生として迎え入れる。



■マーヴルVS.カプコン

本作では、彼自身の暗黒面が生み出したオンスロートが最終ボスとなっている。そのため、ウルヴァリンのエンディングでは自戒の念にかられ気落ちした様子を見せるが、ウルヴァリンになぐさめられてヤル気を取りもどす。また、ハルクのエンディングにも登場し、キャプテン・アメリカの捨て身の行動をたたえる。

ベイツ艦長【人物・♂】

年齢:56歳／所属:地球連合軍ノーザンライツ



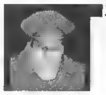
■超鋼戦紀 キカイオー

●ディクセン・ナカト編……連合軍の練習艦、ノーザンライツの艦長。シブくて落ち着きのある老兵。SHTO軍の逃亡者ナカトを連合軍へと迎え入れた。

β(ベータ)

→サイクロイド-β(ベータ)

ベガ①【人物・♂】



■ストII

生年月日:??年4月17日／身長:182cm／体重:80kg／3サイズ:B129・W85・H91／血液型:A型／好きなもの:世界征服／嫌いなもの:弱いもの、無能な部下

シャドルー四天王の最高峰であり、本作の最終ボス。悪の組織シャドルーをしたがえ、闇の世界にて帝王の座に君臨している。また、ガイルの親友を殺したり、春麗の父親失踪の原因を作るなど、悪役の貫禄はたっぷり。全身に悪の力「サイコパワー」をみなぎらせており、その作用で宙に浮くことも可能。最終ボスにふさわしい強敵で、強烈な連続技をつぎつぎとくり出してくる。



■ストIIダッシュ／ストIIターボ

以下の設定が新たに追加された。——昔は一介の格闘青年だったが、上昇志向が強すぎて格闘の頂点をきわめずにはいられなくなり、師を殺して暴走を開始。ベガの師は、当時は地上で唯一サイコパワーをあやつる人物で、ベガのほかにもふたりの門下生がサイコパワーを伝授されたようだ。



■スパII

T.ホークの父を殺害したりキャミィを洗脳したり、といった旧悪がつぎつぎとあばかれる。T.ホークの逸話からは、ベガが本作の30年前からすでにシャドルーの総統として悪事を働いていたことがわかるが……だとすると、いったいベガはいま何歳?

■スパIIX

シリーズ通じての巨悪の象徴だが、新キャラクターの豪鬼に乱入されて一瞬で敗れるというみじめな姿をさらけ出し、帝王の面目丸つぶれ。



■ストZERO

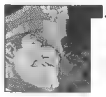
NEW DATA **体重:96kg／3サイズ:B133・W90・H92**

悪の力・サイコパワーを具現化した赤い魔人。世界征服のため、各地で強者を集めている。サイコパワーの全盛期にあたり、調子はバリバリ、体重もヘヴィ。ガイルの親友ナッシュや宿敵のローズが登場したことで、悪役ぶりもひときわアップ。



■ストZERO2／ストZERO2 ALPHA

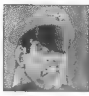
優秀な素材としてリュウに目をつけた。またアドンにも興味を抱いており、組織にスカウトしようとしている。エンディングではリュウを研究所に連れ帰って洗脳を試み、サイコパワーで痛めつける。



■ストZERO3

NEW DATA **出身地:?／特技:催眠術**

最終ボスとして登場し、歴代でも最凶の悪役ぶりを発揮。シャドルーの技術の結晶「サイコドライブ」を利用して、これまでイマイチ具体性に欠けていた世界征服を実現させんと積極的に行動する。そのかたわら、女の子たちを大勢集めて「ベガ親衛隊」を設立。また、肉体が滅びても、魂をローズやキャミィと同化させることで生き永らえる術を身につけた。とはいえ瞬獄殺は相変わらず苦手らしく、アドンのエンディングでは『スパIIX』同様、乱入してきた豪鬼にあっさりと敗れるひと幕も。ローズのエンディングでは、彼とローズがかつて師弟関係にあったことが明らかに。



■ストEX／ストEX plus

シリーズが変わってもやっぱり悪役で、リュウ、ケン、春麗はもとより、登場するキャラクターすべての最終ボス。ポリゴン化していちだんと重そう……もとい威厳たっぷりになった。

■ストEX2

操作キャラクターとして登場することはないが、春麗やガイルのエンディングでは彼の存在についてふれられる。



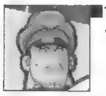
■ストEX2 PLUS

新薬「SH-11」とサイコパワー、ふたつの力をもって世界を征服しようとたくらむ。また、乱入キャラクターとして「ベガ・II」も登場。



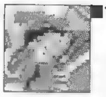
■エックス・メンVS.ストリートファイター

舞台を変えてもやっぱり悪の帝王。世界征服の夢がさらにスケールアップし、宇宙征服へと乗り出した。洗脳したキャミィ(『ストZERO』仕様のキャミィ)をしたがえるだけでは飽きたらず、ローグもシャドルーにスカウトしようとするが、フラれた様子。



■マーヴル・スーパーヒーローズVS.ストリートファイター

アポカリプスのテクノロジーを利用して改造人間たちを造り出し、彼らを使って世界征服へと乗り出そうとしている。前作のナッシュのエンディングを受けてか、手はじめにナッシュを改造し、「シャドウ」として送りこむ。また、ザンギエフの願いをかなえ、鋼鉄の身体を持つ「メカザンギエフ」に改造したのも彼。



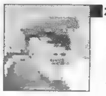
■マーヴルVS.カプコン

春麗のエンディングに登場。自分を追ってきた春麗を改造しようとし、シャドウに阻止される。また、実際に彼が春麗改造に成功したバージョン「シャドウレディ」のエンディングにも姿を見せ、ジンに瀕死の重傷を負わせる。



■マーヴルVS.カプコン2

設定は従来の「VS.」シリーズと同じで、キャミィを部下にしたがえているが、イラストの彼は『ストII』時代並みにスリムになった。



■ポケットファイター

背景に登場。雪国ステージではソリ遊びを満喫し、中華街ステージではラーメンを食べ、クリスマスステージではキャミィにおねだりされている。さらにバー・ステージでは2階席で試合を観戦……と、背景出現率はNo.1。

VEGA(ベガ②)【人物・♂】



■ストリートファイター ザ・ムービー

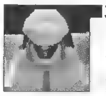
『ストII』シリーズのバルログをモデルに造られた、実写映画出身のキャラクター。シャドルー闘技場で闘うべく、SAGAT直々に鍛えられたストリートファイターで、手に装着した鋭い爪を武器とし、長年のあいだ無敗を誇っている。『ストII』シリーズのバルログ同様に仮面をかぶってはいるものの、美に執着しているようにはあまり見えない。バイソン将軍を倒したあとはその後を継いでブラックマーケットを指揮する立場となり、ときには腰の低い態度を取る必要もあるということを学ぶ。なお、『リアルバトル オン フィルム』(PS・SS版)では仮面をつけていない。

ベガ親衛隊【組織】

■ストZERO3

シャドルーの強化兵士のなかでも選び抜かれた者たちから成る、ベガの親衛隊。薬物による洗脳・強化ときびしい訓練を受けており、機械的にベガにしたがう。隊員が10～20代の女性ばかりで、しかも身体にフィットしたレオタード風の衣装を制服として着せられているのは、ベガの趣味だろうか……。世界各地から集められた計12名の隊員(エネーロ、フェヴリエ、メルツ、アプリーレ、サツキ、ユーニ、ユーリ、サンタム、ジウユー、ヤンユー、ノウェンベル、ディカープリ)がおり、それぞれの名前は1月から12月の各月に由来している。ただし、ゲーム中に姿を見せるのは10名まで。

ベガ・II【人物・♂】



■ストEX2 PLUS

乱入キャラクターとして登場する、強化されたベガ。豪鬼と真・豪鬼の関係にのっとり、「真ベガ」とも呼ばれる。本家ベガとは異なり、白く輝く身体を持つ。プレイヤーは使用できない。

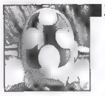
ベクター【ロボット】

本名:PX-02C／国籍:(?)／年齢:0歳(?)／身長:210cm／体重:230kg／武器:プラズマガン



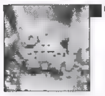
■スターグラディエイター

ビルシュタインが地球征服の切り札として制作した、殺りくロボットの試作機。体内に、プラズマパワーを人工的に造り出す「プラズマパワージェネレーター」が組みこまれており、プラズマレーザーやビームライフルといった強力な攻撃を行なえる。その威力のすさまじさたるや、ゼータ星に駐留している地球連邦軍を一瞬にして壊滅させたほど。ただし、動作がにぶいといった弱点も持つ。「人類抹殺」というプログラムに沿って動いているため、最終的には創造主であるビルシュタインをもターゲットとすることに。



■スターグラディエイター2
復活したビルシュタインが新たに造り上げた、ベクターの最終量産型。自己進化プログラムが組みこまれており、戦闘を重ねるごとに成長・進化をとげていく。そのパワーは旧型ベクターの約3倍とも言われるほど。帝国の戦力増強のため大量生産されており、実用段階に向けての最終実験として、戦場へ送りこまれた。

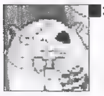
ペジ【人物・♂】



■ヴァンパイア／ハンター
モリガンに仕えるふたりの執事のうちのひとり。背が低くて体型が丸っこく、片目しかないのが特徴。モリガンのエンディングに登場し、相棒のムドとともに「お嬢さま」モリガンを迎える。



■ヴァンパイア セイヴァー
リリスのエンディングに登場。これまでアーンスランド家の正式な当主になりたがらなかった主人のモリガンが、みずから進んで当主の証を身につけたことを、相棒のムドとともに喜ぶ。



■ポケットファイター
モリガンのオープニングに登場。命令にしたがい、春麗の情報(と写真)をモリガンに持ってくる。また、モリガンの城ステージにも登場し、なぜか豚車を運転している。

ペットショップ【鳥】

使用スタンド：ホルス神



■ジョジョの奇妙な冒険 未来への遺産
イギーと同じく、まれに存在する鳥獣のスタンド使い。ハヤブサながらDIOの忠実なしもべとして、館に近づく存在は人であれ動物であれ容赦なく抹殺する。その性情は凶暴きわまりなく、一度敵と認識すれば、息の根を止めるまで追撃の手をゆるめることがない。駆け引きが通じない点では人間よりもはるかにやっかいな"殺りく追跡機械"。

ベティ【人物・♀】

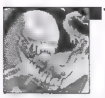
本名：エリザベス・ロス・バナー



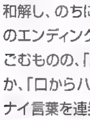
■マーヴル・スーパーヒーローズ
ハルクの妻。軍人あがりのしっかりした女性で、強烈なパワーを持つハルクをも尻に敷いている。ゲームではハルクのエンディングに登場。帰ってきた夫に抱きかかえられ、「ハネムーンのやり直しだ」とラスベガスまで連れ去られる。

ベノム【人物・♂】

本名：エドワード・ブロック／身長：約190cm／体重：約118kg



■マーヴルVS.カプコン
打倒スパイダーマンに燃える男。もとはサンフランシスコで新聞記者をしていたが、とある事件で真犯人逮捕の手柄をスパイダーマンに取られて以来、彼を恨むようになった。スパイダーマンが一時期着用していた生体コスチュームを入手してからは、スパイダーマンの能力を覚えていたそのコスチュームの力を使い、復讐を開始。もっとも、ある事件を契機にスパイダーマンと和解し、のちには共闘するようになった。ゲームのエンディングでは、この世の悪を倒そうと意気ごむものの、「脳みそを引きずり出してやろう」とか、「口からハラワタ吐かせてやる」などとキタナイ言葉を連発し、スパイダーマンを困らせる。



■マーヴルVS.カプコン2
ライバルのスパイダーマンとともに、マーヴル・サイドから参戦する。

ベリオール【人物】

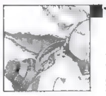
■ヴァンパイア
魔界のかつての帝王。魔界で最大の魔力を持つ実力者だが、帝王の座には興味を示していない。100年ほど前にデミトリと争い、魔界と人間界の接点となる空間もろとも彼を人間界に追放した。物語中には姿を見せない。

■ヴァンパイア ハンター
アーンスランド家当主で、モリガンの保護者。パイロンが倒された直後、モリガンを後継に指名し、逝去する。

■ヴァンパイア セイヴァー
「魔王」の異名をとる、魔界の事実上の統制者。4本の腕、4つの眼を持つ。アーンスランド家の直系に魔界を維持するだけの魔力を備えた者が生まれないことを予知し、サキュバスのモリガンを後継者にすえた。300年ほど前、幼いモリガンが自分の力を抑えきれずに暴走・自滅するのを防ぐため、彼女の魂(魔力)を3つに分割。それぞれを、彼女本来の肉体、封印空間、ベリオールの体内へと振りわける。デミトリとの闘い以後、少しずつ魔力が衰え、パイロン来襲後に死去。彼の死によりモリガンはアーンスランド家の当主となったが、ベリオールが取りこんでいた彼女の魔力は消失。また、封印空間に閉じこめられていたほうの魔力は「リリス」という人格を持ち、ジェダの言葉を受け入れ、モリガンとは別の実体を授けられるに至った。

ヘリオン【VA】

コードナンバー：UVA-02／アーム：パワーナックル／レッグ：パワークロー／ウェポン：ビームキャノン／頭頂高：17.2m／総重量：34.5t／センサー有効半径：15600m



■サイバーボッツ
連合軍が極秘に開発していた次世代VA。VAのなかで唯一、完全変型が可能となっている。新素材ハイパーバリアブルメタルを採用し、ダイレクトアクセスシステムを取り入れることによって旧機をはるかにしのぐ機動力を実現させた反面、パイロットの人命保護はほとんど考慮されていない。このような危険なシステムを取り入れたのは、最終的には無人VAとして完成される予定だったため。対CPU戦ではシェイド専用機として登場。また、隠し機体としてプレイヤーも操作可能となっている。

ベルガー【人物・♂】

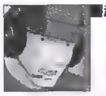
■ファイナルファイトリベンジ
『ファイナルファイト』の最終ボス。巨大企業の総帥でありながらマッドギアを裏からあやつっており、まさに悪の帝王と言うべき存在。同作品の最後でコーディーらに倒されたはずだったが、『ファイナルファイトリベンジ』ではゾンビとなって復活をとげる(→**ゾンビベルガー**)。

ヘルドラド【地名】

■サイバーボッツ
デビロット姫の故郷。デスサタン王国のコロニーで、「悪魔のコロニー」と呼ばれる。王国を名乗っているが、地球連邦政府には認可されていない。一応、絶対王政を打ち出してはいるものの、政治はかなりテキトー。「計り知れない」ほど リッチらしいが、デスサタン王家の定めた通貨単位は国際的に認められていないため、正確な価値が「計れない」というのが真相かも。

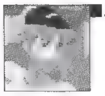
ヘルマン【人物・♂】

年齢：27歳／生年月日：10月28日／身長：190cm／体重：75kg／階級：上等兵／兵種：ソナー&ナビゲーター(通信兵)／所属：ゴンザレス隊

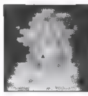


■超鋼戦紀 キカイオー
●ワイズダック編……ゴンザレス隊に所属する、無口で無表情な通信兵。他人のことや世間のことにいっさい興味がなく、他者のほうも自分と同じ感覚でいると思っている。なぜ軍隊に入ったのか、それ以前に何をしていたのかは、隊員の誰も知らない。ただひとつ、彼を知る者のなかに彼を嫌う者はいないということだけはたしか。
●キカイオー編、ラファーガ編・ストーリーB、ツインザムV編……ゴンザレス隊の一員としてワイズダックに搭乗しているはずだが、会話シーンには顔を見せない。
●ディクセン・ナカト編・ストーリーA……ワイズダックに乗ってナカトの初戦の相手をつとめ敗北したはずだが、そのあとSHTO軍のオペレーターとして元気に顔を出し、連合軍に寝返ったディクセンの接近を報告している。しかし、結局はナカトに倒されてしまった様子。

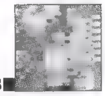
ポイズン【人物・♂】



■ストZERO
『ファイナルファイト』に登場した敵キャラクター。マッドギアの構成員で、一見女だがじつはパンクスのニューハーフ。2種類いるニューハーフのうち、紫色の髪のほうだった(ちなみにもう片方はロキシーという名)。女性ということにすると、アメリカでは「女をなぐるとはけしからん」とされてしまうため、ニューハーフという設定になったらしい。『ストZERO』ではソドムのエンディングに登場し、かつての仲間であるソドムらとともにチームを再結成する。



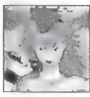
■ストZERO2
ストZERO2 ALPHA
ストZERO3■



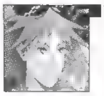
背景に登場。ガイのホームステージであるメトロシティで、旧敵ハガーや元マッドギアの仲間たちとともに、試合を観戦している。



■ストⅢ 2nd
プロレスラーであるヒューゴーのマネージャーを担当。姉御(アニキ？)肌で、要領の悪いヒューゴーにかわってテキパキと物事を進める。ヒューゴーとはケンカになることもしばしばだが、なんだかんだ言って気が合うらしい。



■ストⅢ 3rd
みながヒューゴーの強さを恐れるあまり、試合が組めなくなってしまったため一念発起。新軍団「H.W.A.」を設立するべく、ヒューゴーとともに腕ずくで同志を探す。



■ファイナルファイトリベンジ
プレイヤーが操作できるのはこれがはじめて。ニューハーフ度が一段とアップし、言われなければ女性にしか見えない。エンディングのメッセージからは、まるでポイズンとコーディーが恋人同士であるかのようにとれるが……もしや本当に性別が変わってしまった？

ホイメイ(慧梅)【人物・♀】



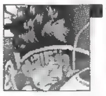
■ストⅢ／ストⅢ 2nd
ユン&ヤンのエンディングに登場する、ショートカットのかわいい女の子。昇龍軒のおっちゃんの娘で、自分の店でバイトをしている。ユンとヤンの兄弟とは幼なじみの関係。勝ち気な性格をしており、兄弟になにかとつっかかるが、ふたりのことが気になる様子。『ストⅢ 2nd』ではユンのエンディングにのみ登場。開発中は「フェイ」と呼ばれていた。内気な妹(のちに名前がシャオメイと判明)がいる。



■ストⅢ 3rd
ヤンのエンディングに登場。ムチャなことばかりしているユン&ヤン兄弟を心配するあまり、ふたりの前ではつい語調がきつくなりがち。ヤンから好意を持たれているが、本人はユンのほうに想いを寄せており、ユンに対しては素直になれずにいる。

ボインゴ【人物・♂】

使用スタンド：トト神



■ジョジョの奇妙な冒険 未来への遺産
兄のオインゴ以外とはロクに話もできない内気な性格で、オインゴのリタイア後にホル・ホースに無理矢理コンビを組まされ、ふたたび承太郎たちに挑むことになる。もうちょっとでさとりを開き明るい少年になれそうだったが、イギーに襲われて以前よりも暗い性格に。ゲーム中では、隠しキャラクター「ホル・ホース&ボインゴ」の必殺技使用時に姿を見せるほか、同キャラクターがアレッシーに幼児化させられると、ホル・ホースの子どものかわりとして彼が登場する。

鳳凰学園(ほうおうがくえん)【施設】

■超鋼戦紀 キカイオー
レイカが通う学校。いかにもお嬢さまが通うにふさわしい学校で、制服も露出度が低い。

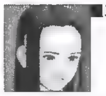
ボーマン・デルガド【人物・♂】

生年月日：7月30日／血液型：A型／身長：200cm／体重：101kg／3サイズ：B138・W90・H95／好きなもの：お祈り／嫌いなもの：暴力／特技：料理／所属高校：パシフィックハイスクール



■私立ジャスティス学園
パシフィックハイスクールに通う、牧師見習いの黒人青年。ロイとティファニーの監視役をつとめる。たくましい体躯とすごみのある顔つきに似合わず、品行方正で礼儀正しく、争いを好まない。やむをえず闘いに身を投じる場合は、かならず神に赦しを請う(逆に言えば、どんなに暴力をふるっても神に祈ってすませてしまう)。「大人びている」を通り越した落ち着きを持つため、ほとんど年齢不詳。当初は日本人のことを「信仰心がない」と嫌っていたが、バツたちと知り合ってからは日本人のなかの隣人愛に気づいていき、最後は宣教師となって日本に残る。

ほくと【人物・♀】



■ストEX
弓道着風の衣装に身を包み、ロングヘアにハチマキをしめた、純和風美少女。とある流派の正統な血筋の者として生まれながら他流派の古流柔術家に育てられ、さまざまな技を仕込まれるうち、どちらの流派にも属さない新たな技を作り上げた。17歳になった日、自分に兄がいると育ての父から聞かされ、兄を捜すために旅立つ。兄と激突する運命にあるが、本人はまだそのことを知らない。顔立ちはかわいいけれど、無表情で無愛想なのが玉にキズ？

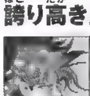
■ストEX plus
血塗られた血筋の者で、養父により封印がなされているということが判明。その封印が解けたときは暗殺者と化してしまう(→**血の封印を解かれたほくと**)。



■ストEX2
兄カイリとの再会は彼女の封印を解き、カイリ抹殺のために動く暗殺者へと彼女を変えてしまう。兄との闘いの結末はvsカイリ戦での勝敗によって変わるほか、カイリ、七瀬のエンディングでもそれぞれ異なっている。もっとも、ほくとで進めた場合は殺すか殺されるかしかない。コスチュームは女学生風のハカマ姿に、髪型はポニーテールに変化。すでに封印が解かれたという設定から、キャラクター性能も前作の「血の封印を解かれたほくと」に近いものとなっている。

■ストEX2 PLUS
その血に刻まれた業にホンロウされる娘。「災いを成す者」 ―兄カイリの命をみずからの手で絶つため、正当後継者の座を妹の七瀬にゆずって家をまかせ、ひとり戦場へ向かう。ほくと、七瀬、カイリの誰で進めても悲劇が待っており、前作以上に救われない。

誇り高き血統ジョセフ(ほこたかきけっとうジョセフ)【人物・♂】



■『ジョジョの奇妙な冒険』シリーズ
ジョセフ・ジョースターの18歳のときの姿。通称「若ジョセフ」。当時はまだスタンド能力を発現させておらず、ハーミットパープルを使うことはできないものの、生来の強力な波紋と小物を駆使したトリッキーな戦術はそれをカバー

してあまりある。なお、通常のジョセフがアレッシーとの対戦中に若返った場合は、動転してしまっているのか、波紋さえも出すことができない。

ポチロ君【イヌ】

■ストEX／ストEX plus

スカロマニアの飼いイヌで、彼が守るべき大事な家族のひとり。ゲーム中に姿は見せない。

ホッケンハイム号【乗り物】

■パワーストーン／パワーストーン2

フォッカーが愛用する飛行機。フォッカーの服とおそろいで、機体は真っ赤。

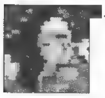
ボブ【人物・♂】



■ストZERO3(DC・PS・SS版)

ディージェイのエンディングに登場する、金髪に三角形のサングラスをかけた青年。キックボクサーとして活躍中のディージェイに声をかけ、ミュージシャンとしてプロデュースしたいと申し出る。『スパⅡ』でのディージェイのマネージャー、リックはどうした？

焔 悠鉈（ほむら ゆうた）【人物・♂】



■ストⅢ／ストⅢ 2nd

CPUいぶきが登場するさい、一緒に現れる少年。頭に布を巻いている。パッと見た感じだと、いぶきと同年代ぐらいのようだが……。

ホリィ

→空条（くうじょう）ホリィ

ポリン【人物・♀】

本名：ポリアルム・ド・ポリンティン／年齢：8歳(変身時17歳)／生年月日：芽生えの月の喜びの日(地球でいう春にあたる)／身長：147cm(変身時163cm)／体重：36kg(変身時47kg)／好きな食べ物：プリン(とくに「みつや」のスペシャルプリンアラモードが大のお気に入り)／嫌いな食べ物：チョグチョグ(ディルクルムで採れる野菜の一種)／所属：魔法の国「ディルクルム」




■超鋼戦紀 キカイオー

●ボロン編……魔法少女にして恋する乙女。自分勝手かつハタ迷惑な性格で、ほしいものは何が何でも手に入れようとし、自分の行動が周囲に迷惑を振りまいていることなどまるで気にして(気がついて)いない。当初は侵略を目的に地球を訪れていたようだが、なぜかジュンペイにホレこみ、「フィアンセ」と称して彼のもとへ押しかけ、住み着いてしまった。以後、連日のごとく周囲を悲惨かつ不条理な事件に巻きこんでいく。ふだんは若干8歳の幼女だが、いざというときには魔法でアダルトチックに変身し、17歳のダイナマイト美少女となって、自主制作した専用ロボット「ボロン」をあやつる。

●キカイオー編……ゴルディバス軍団の手先。キカイオーを狙って巽テクノドームを襲撃する。

●バルシオン編……ゴルディバス軍団の手先として地球を襲う。

●ディアナ17編・ストーリーB……ゴルディバス軍にそそのかされ、地球を襲撃する。本人は遊んでいるつもりだったらしい。

ホルス神【スタンド】

使用者：ペットショップ

■ジョジョの奇妙な冒険 未来への遺産

プテラノドンを思わせるフォルムをした氷のスタンド。非常に攻撃的な戦闘スタイルを持ち、本体のハヤブサが高速で飛びまわりながら、数本の氷柱を同時に射出して敵を追いつめていく。リムジンを押しつぶすほどの巨大な氷塊を形成することも可能で、放射される強大な冷気は、瞬時に地面を凍らせて標的をその場に固着させる。

ポルナレフ

→ジャン・ピエール・ポルナレフ

ホル・ホース【人物・♂】

使用スタンド：エンペラー(皇帝)



■ジョジョの奇妙な冒険 未来への遺産

「一番よりNO.2！」を人生哲学とし、つねに誰かとコンビを組んで実力を発揮するタイプのスタンド・ガンマン。出会った女の子に甘いセリフを吐いて夢中にさせるのが得意で、世界中にガールフレンドを作り、いざというときに備えている。しかしながら女性を尊敬しているのは本当であるらしく、ウソはついても決して暴力は振るわないなど、根っからの悪党ではない憎めない男。一時は承太郎たちの仲間に加わりそうな雰囲気もあったが、結局はDIOの恐怖に負け、予知能力を持つボインゴをさらってリベンジを挑む。

ホル・ホース＆ボインゴ【人物・♂】

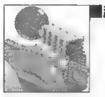


■ジョジョの奇妙な冒険 未来への遺産

相棒だったJ・ガイルが倒され、単独では持ち味を発揮できないホル・ホースが、兄のオインゴを看病中のボインゴを拉致、予知のマンガの指示のもとにふたたび承太郎一行を狙う。ゲーム中では隠しキャラクターとして登場。相手の鼻の穴に指を突っこむスーパーコンボ「予知は絶対」など、ボインゴに引きずられて技もすっかりコミカルに。

ボロン【ロボット】

頭頂高：16.2m／総重量：108t／装甲素材：魔法の複合材／所属：魔法の国／制作：ポリン／装備：ショベル、鉄球、銭湯、漁船、バス、看板、電車、ビル、ガスタンク



■超鋼戦紀 キカイオー

●ボロン編、キカイオー編、バルシオン編、ディアナ17編・ストーリーB……魔法少女ポリンお手製のスーパー(ポンコツ)ロボット。パイロットもポリン。ポリンが魔法の力を使い、地球上にある素材をごちゃまぜにして造り上げた。胴体はガスタンク、足は船とバス、腕は電車にビルといった具合で、ほかの機体とくらべて明らかに異彩を放っている(ちなみにコクピットは銭湯の番台)。ポリンのとんでもない性格を反映してか、物理法則を無視した荒唐無稽な攻撃が可能となっており、マヌケな外見に似合わず性能は高い。なお、ポリンはボロンを呼び出すたびに、パーツを現地の建物などから調達しているらしく、現場にはいつもあぜんとする人々が残されるのだとか……。

ホワイトパール家【家系】

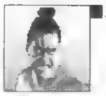
■パワーストーン2

ジュリアが生まれた由緒正しい家柄。代々、パワーストーンを伝えている。

本田

→エドモンド本田

HONDA(E・ホンダ)【人物・♂】



■ストリートファイター ザ・ムービー

「ストⅡ」シリーズのエドモンド本田をモデルとする、実写映画出身のキャラクター。GNTテレビ局のカメラクルーのひとり。以前は相撲取りだったがシャドルー・ギャングに名誉を傷つけられ、相撲協会にいられなくなってしまった。己が名誉を取りもどすためバイソン将軍に挑む。色黒のハワイアンに変貌しており、はっきり言って『ストⅡ』シリーズの本田とは別人。また、追放される前の番付は横綱で、『ストⅡ』シリーズよりも格上となっている(『ストⅡ』の本田の番付は張り出し大関)。最後はテレビ局を辞めて相撲界に復帰し、横綱の座に返り咲く。

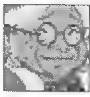
ま行

マーヴル・ユニバース【世界】

■マーヴル・スーパーヒーローズ／マーヴル・スーパーヒーローズVS.ストリートファイター／マーヴルVS.カプコン／マーヴルVS.カプコン2

マーヴル・コミックスが版権を持つキャラクターたちが活躍する世界。エックス・メンをはじめ、スパイダーマン、ハルク、アヴェンジャーズなどさまざまなヒーローが存在し、異なるコミックのキャラクター同士が、同じストーリーで交錯(クロスオーバー)することもある。『マーヴル・スーパーヒーローズ』のベースとなった「インフィニティ・ガントレット」、『マーヴルVS.カプコン』のボスでもあるオンスロートが大暴れした「オンスロート」などが、クロスオーバー作品としては有名。

マーガレット【人物・♀】



■ヴァンパイア セイヴァー／セイヴァー2／マーヴルVS.カプコン2

バレッタの祖母(とバレッタが語る人物)の名前。バレッタの必殺技「ビューティフルメモリー」で、その顔が浮かび上がる。

マーシャルアーツ【流派】

■『ストⅡ』シリーズ／『ストZERO』シリーズ／『ストEX』シリーズ／『VS.』シリーズ／ファイナルファイトリベンジ

武道全般を意味することもあるが、上記の作品のなかではとくに、アメリカの軍隊で発祥した打撃系格闘術を指す。おもな使い手として、ガイル、ナッシュ、コーディーがいる。

マーマン族(＆マーメイド族)【種族】

■ヴァンパイア／ハンター／セイヴァー／ハンター2

オルバスとその家族が属する種族で、いわゆる半魚人。オスはマーマン、メスはマーメイドと呼ばれ、美男美女が多い。オスは擬態能力を持ち、身体の一部をタコや貝などの水中生物に変化させることができる。卵生。

マイク①【人物・♂】



■ストリートファイター

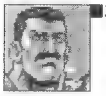
ジョーと同様、アメリカ代表に選ばれたストリートファイター。かつてはチャンピオンクラスのプロボクサーだったが、試合中に相手を死なせる事故を起こして以来、ボクシング界から姿を消した。その外見やプロフィールなどから察するに、おそらくM.バイソンの原型と思われる。

マイク②【名称】

■スターグラディエイター2

ジューンの父親の名前、すなわちリムガルの本名。ゲーム中では、『スタグラ2』のジューン編ではじめて明らかになる。

マイク・ハガー【人物・♂】

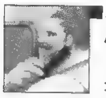


■スーパーマッスルボマー

＜『ファイナルファイト』時プロフィール＞身長：202cm／体重：121kg／好きなもの：カレーライス、ハンバーグ

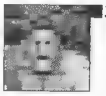
NEW DATA　出身：アメリカ・ニューヨーク／体重：140kg／年齢：41歳／好きなもの：カレーライス

悪を憎み正義を愛するメトロシティ市長。本作での表記は「マイク"マッチョ"ハガー」。かつてはプロレス技を得意とするストリートファイターだった。人望があったため、先ごろ市長に就任したものの、格闘家の血がさわいでCWAに参戦している。もとは『ファイナルファイト』の操作キャラクターのひとりで、同作品中ではマッドギアに誘拐された娘のジェシカを取りもどすために闘っていた。『スーパーマッスルボマー』の話は、時間的に『ファイナルファイト』より前の出来事。



■ストZERO2／ストZERO2 ALPHA

ロレントのエンディングに登場。平和になったメトロシティを制圧せんと装甲車で走りまわるロレントに愕然とする。また、ガイステージであるメトロシティにも登場し、コーディーや元マッドギアの連中とともに試合を観戦している。



■ストZERO3

1年前にマッドギアをツブしたものの、半年ほど前からシャドルーに議会を牛耳られ、メトロシティがふたたび危険な街になってしまった。いまはその対応に追われ、かつて開いていたジムも閉鎖。娘の恋人だったコーディーが、すっかりぐれてしまったのも悩みのタネらしい。メトロシティ市長としての任期はあと2年。ゲーム中では、ガイステージであるメトロシティ22番街高架下に登場し、元マッドギアのメンバー・アクセルとともに試合を観戦している。

■ストⅢ 2nd

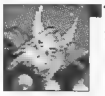
ヒューゴのチームとタッグマッチを行なう相手チームのメンバーとして、ヒューゴーのエンディングに名前のみ登場。B.ウィドーと組んでいる。



■ファイナルファイトリベンジ

メトロシティの頼れる市長。マッドギアが壊滅したのもつかの間、またも行方不明となった娘のジェシカを捜し、ふたたび戦士と化した……はずなのに、エンディングではジェシカが見つからないままゾンビベルガーを倒しただけで安心しているのはなぜ？

マイティ・ソー【人物・♂】



■マーヴル・スーパーヒーローズ

本名：エリック・マスターソン

キャプテン・アメリカが所属するアヴェンジャーズの一員で、怪力が自慢のスーパーヒーロー。もっとも、本作に姿を見せるのは彼の代役であり、顔を隠すため目の部分に覆いをつけている(上記の「本名」も代役のもの)。ゲーム中では、vsサノス戦の背景に、石にされた姿で登場。また、キャプテン・アメリカのエンディングでは、インフィニティ・ジェムの力で石化が解かれ、ふたたびキャプテン・アメリカとともに戦いにおもむく。



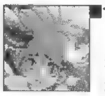
■マーヴルVS.カプコン

NEW DATA　本名：ドナルド・ブレイク／身長：約198cm／体重：約290kg

『マーヴル・スーパーヒーローズ』とは異なり、本物のソーがスペシャルパートナーとして登場。ヴァリアブルアシスト時には、ムジョルニアという魔法のハンマーから雷撃を放つ。なお、「ソー」とは「Thor」、すなわち北欧神話における雷神トールを指す。

マオ【人物・♀】

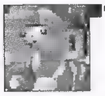
生年月日：2088年3月3日(11歳)／身長：148cm／体重：32kg／3サイズ：B70・W53・H76／血液型：？(たぶんA型)／宝物＆好きなもの：髪飾り(兄のお手製)、スターフルーツ、ひろったガラス玉／苦手なもの：知らないひと／趣味・特技：昼寝



■サイバーボッツ

とある小国で原始的な生活を送っていた女の子。バオの妹。泣き虫で人見知りな性格をしており、いつも兄のうしろに隠れている。一見かよわそうだが、野生のなかで暮らしていただけあって腕力はかなりのもの。また、VA乗りとしての素質も持っているようだ。アリエータとは仲が良い一方、デビロット姫一行のことは怖がっている。兄にべったりで、将来の夢は「おにーちゃんのおよめさんになる」ことだとか。

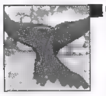
マカイアザラシ族【種族】



■ヴァンパイア／ハンター

ビッグフット族と友好関係にある、魔界生物の一種。魔界の郵便サービスを一手に請け負っており、サスカッチのエンディングでは彼らの働く姿が見られる。

マカイコクジラ族【種族】



■ヴァンパイア ハンター／セイヴァー／ハンター2

ビッグフット族と古くから友好関係にある、魔界生物の一種。サスカッチのEX必殺技「ビッグアイスバーン」にシッポだけ登場するクジラがそれ。

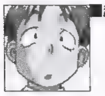
魔界3大貴族【名称】

■『ヴァンパイア』シリーズ

魔界の頂点に君臨する実力者たち――アーンスランド家、ドーマ家、ヴォシュタル家の3家、もしくは3家の当主たちを指す。いずれの当主も魔族としてのランクはS級。

マキ【人物・♀】

所属：鳳凰学園



■超鋼戦紀 キカイオー

●ディアナ17編……レイカと同じ学校、同じクラスに通う女子高生。レイカの親友。表情豊かなそばかすだらけの顔に、ベリーショートの髪型がよく似合う。性格は明るくサバサバしており、お嬢さま学校に通っているわりには庶民的で親しみやすい雰囲気。物語中ではクヴァールにぐるぐる巻きにされ悲惨な目に遭うが、翌日には元気に登校するところを見ると、かなりたくましい精神の持ち主なのだろう。

Maximum（マキシマム）【曲】

■スパII／スパIIX

ディージェイのヒット曲の名で、彼のズボンにもこの文字が入っている。また、「スパIIX」からは技名にも組みこまれた（ジャックナイフマキシマム）。ちなみに、「ポケットファイター」のステージのひとつ、ディージェイが経営するバーの名前も「マキシマム」。

マグナブレイド【刀剣】

■サイバーボッツ

ガウェインの愛剣。ガウェインのエンディングでは、彼が最終兵器に捨て身の突撃を行ない生死不明となったあと、この剣のみが残された。

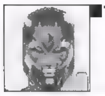
マグニートー【人物・♂】

本名：マグナス（偽名：エリック・レーンシャー）／身長：約188cm／体重：約86kg



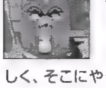
■エックス・メン

磁力や電力を意のままにあやつる能力を持ち、"磁界王"と呼ばれるミュータント。人類の迫害からミュータントを守るため、人類と決別する道を選び、それゆえ、2者の共存を目指すプロフェッサーXとは対立している。本作の最終ボスとして立ちはだかるが、エンディングでは崩壊する基地から操作キャラクターを逃がすような行動をとることも。



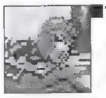
■マーヴル・スーパーヒーローズ

CPU専用キャラクターだった前作とは異なり、本作では操作することが可能になった。当初は人類を滅亡させようともくろんでいたが、エンディングでインフィニティ・ジェムを手に入れると、その力を用いてミュータントだけが暮らせる世界を新たに構築。みずから王として君臨する。



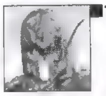
■エックス・メンVS.ストリートファイター

エンディングでは、アポカリプスのあとにベガを倒したらしく、そこにやってきたバイソン、バルログ、サガットの3人を配下に加えることに。バイソンたち3人は赤い服を着た男（ベガ、マグニートー）に仕えるのが好きなのだろうか？ ちなみにベガのエンディングでは、これとは逆に、マグニートーのほうがベガに倒されてしまっている。



■マーヴルVS.カプコン

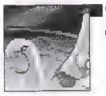
スペシャルパートナーとして登場。太いレーザー光線のE・Mディスラプターを、相手めがけて発射する。



■マーヴルVS.カプコン2

アーケード版で最初から使用できるキャラクターとして参戦を果たす。

魔剣ダイレク【刀剣】



■ヴァンパイア ハンター／セイヴァー2／ハンター2

ドノヴァンがダークストーカーズと対抗するために携えている長剣。「忌まわしき力を発するもの」としてチベットの山中に祀られていたものを、アニタと出会ったころのドノヴァンが発見して持ち帰った（その名は発見された地名にもとづく）。ドノヴァンの能力を数倍に増幅するが、ドノヴァンのほうも数珠で力を制御しなければ使いこなせない。剣でありながら目と口がついており、地面に突き立てたまま放置すると、愉快な表情を見せる。



■マーヴルVS.カプコン

スペシャルパートナーのアニタが召喚する物体として、まれに出現する。

まこと【人物・♀】

出身地：日本・土佐



■ストIII 3rd

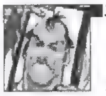
硬派な空手娘。実家は「竜胆館（りんどうかん）」という空手道場の名門だが、師範であった父はすでに亡く、兄は武術の才能がないことを理由にサラリーマンになったため、道場はいまやすっかりすたれてしまった。その現状を憂い、実家の道場を復興させようと、全国に名を売りに出る。男まさりの性格で、口調はバリバリの土佐弁。まだ年若く背も低いが、黒帯をしめていることからもその実力は明らか。エンディングでは、竜胆館の最年少師範として道場に活気を取りもどす。白い胴着に首ハチマキ、黒髪の日本少女という外見から、ゲームの発売前には「リュウの妹説」がまことしやかに流れていた。

まごぶん【歴史上の人物】

■私立ジャスティス学園

岩がエンディングで歴史の勉強をしていたさい読み上げた、「からがいかくめい」を起こした人物の名。もちろん岩の読みまちがいで、正解は「孫文」。起こしたのは「辛亥革命」。

マサル【人物・♂】



■ストIII 3rd

いまは亡きまことの父。まことが師範となる前は、竜胆館の師範だったようだ。まことのエンディングに、その遺影が登場する。

マジカル・アバランチ・ペンギンズ・スーパーユニット

→M.A.P.S（マップス）

魔次元【地名】

■ヴァンパイア セイヴァー／セイヴァー2、ハンター2

すべての「価値ある魂」を集める場として、ジェダが造り出した空間。「セイヴァー」「セイヴァー2」の闘いの舞台であり、最深部には神体が眠る。なお、「ハンター2」にはジェダは登場しないが、舞台はやはり魔次元。

マジシャンズレッド（魔術師の赤）【スタンド】

使用者：モハメド・アヴドゥル

■『ジョジョの奇妙な冒険』シリーズ

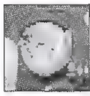
鷹頭人身の魔神を思わせる姿をした、火炎を自在にあやつるスタンド。鉄をも融解させるほどの熱量を誇る火炎を、アンク（輪付き型十字架）状に具現化して放出するクロスファイアハリケーンがおもな攻撃手段。その焼きつくす性質のため、せまい場所での戦闘には向いていないものの、近接距離での格闘能力も平均以上に備えている万能型スタンドで、ひらけた空間であれば強力な広範囲攻撃「C.F.H.S（クロスファイアハリケーンスペシャル）」を用いることもできる。また、炎の探知機を造り出して生物やスタンドの存在を感知する能力も持つ。

マシュー＝マッコイ【人物・♂】



■スパII／スパIIX

デルタレッドでキャミィと同じ班に所属する兵士。非常に体格が大きく、片目に眼帯（？）をしている。キャミィのエンディングに登場し、途方に暮れる彼女を励ます。



■エックス・メンVS.ストリートファイター

キャミィのエンディングに登場。キャミィの呼びかけを受け、隊員一丸となって新しい任務に向かう。

魔神城（まじんじょう）【施設】

■超鋼戦紀 キカイオー

超空間に存在する、魔神大帝ゴルディバスの本拠地。別名「ゴルディバス城」。

魔神大帝（まじんたいてい）【名称】

■超鋼戦紀 キカイオー

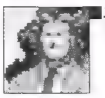
悪の象徴ゴルディバスの呼び名。もしくは枕詞。

マスターズ家【家系】

■ストZERO2／ストZERO2 ALPHA／ストZERO3

ケンの実家である、アメリカの名門。そのリッチさは、ケンステージを見ればわかる（「ストZERO2」は豪華客船、「ストZERO3」は自家が経営する豪華ホテル）。

マツオ・ツラヤバ【人物・♂】



■エックス・メンVS.ストリートファイター

日本人ビジネスマン（自称）にして、傭兵忍者集団「ザ・ハンド」の頭領。かつて、肉体と精神を入れかえた直後のサイロックを洗脳し利用した。本作ではキャミィのエンディングに登場。記憶を失ったキャミィをだまして連れ去ろうとしたが、彼女を自分と同じ目に遭わせまいとしたサイロックに、あえなくぶっ飛ばされる。

マッジオ【人物・♂】

■ストZERO3

ローズのサイドストーリーに登場する少年。2年前に失踪した姉・アブリーレの消息を占ってもらおうと、ローズの館を訪問した。姉がシャドルーに入っていることはまだ知らない。

マッドギア【組織】

■「ストZERO」シリーズ／「ストIII」シリーズ／スーパーマッスルボマー／ファイナルファイトリベンジ

「ファイナルファイト」に登場した悪の組織。メトロシティで幅をきかせていたが、市長ハガーにより弱体化を余儀なくされる。腹いせにハガーの娘・ジェシカを誘拐するも、彼女の恋人コーディー、市長のハガー、お助け人ガイの3人の報復を受け、壊滅した。個性豊かな人間が多数そろっていたためか、「ストZERO」シリーズではメンバーの数名が操作キャラクターとして登場。また、背景などにもよく顔を見せる。

■ファイナルファイトリベンジ

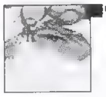
メトロシティにかつて君臨していた悪の組織。総統のベルガーが倒されたことで壊滅したはずだったが、復興のきざしを見せる。

魔奴義亜（マッドギア）【組織】

■ストZERO

マッドギアの再結成にあたり、ソドムが組織につけた新たな名前。読みは以前と同じく「マッドギア」。お願いだからやめてくれ。

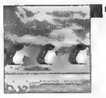
マッハクラブ族【種族】



■ヴァンパイア セイヴァー／ハンター2

オルバスが登場時やダークフォース使用時に乗りまわす、カブトガニのような外見の魔界獣。単独ならば時速240kmで水中を移動可能だが、ゲーム中ではオルバスが乗っているため、移動速度はかなり遅くなっている。

M.A.P.S（マップス）【組織】



■ヴァンパイア セイヴァー／ハンター2

闘うサスカッチを陰でささえる、ナダレペンギン族8体のスペシャルユニット。正式名称は「マジカル・アバランチ・ペンギンズ・スーパーユニット」。サスカッチのダークフォース「ビッグレジスターウィズM.A.P.S」で登場し、その身を投げ出してサスカッチを援護する。

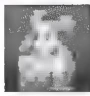
マニッシュボーイ【人物・♂】

使用スタンド：デス・サーティーン（死神13）

■『ジョジョの奇妙な冒険』シリーズ

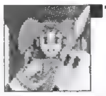
生後11ヵ月の天才赤ん坊で、牙のように伸びた犬歯が特徴的。その姿で油断させて承太郎一行に接近し、悪夢世界で全員を葬ろうとしたが、花京院の機転に敗れ、みずからの排泄物できつい"お仕置き"を受けた。ゲーム中には、その使用スタンドであるデス・サーティーンのみが登場する。

魔法使いピュア【人物・♀】



■ストZERO2／ストZERO2 ALPHA

スゴロク形式のクイズゲーム「カプコンワールド2」における、3人＋1匹の主人公のひとり。天空神を両親に持つ魔法使いで、将来は女神になる予定。ゲーム以外でも、ドラ猫ファーとのコンビでカプコンのファンクラブ会報の誌面などにときどき登場しており、ほかの主人公ふたりをさしおいて現在でも高い人気を誇る。「ストZERO2」および「ストZERO2 ALPHA」では、ケンステージの背景に、イライザ誕生パーティーの来賓として登場。プールサイドにいる。



■マーヴルVS.カプコン

古くからの相棒であるドラ猫ファーと組み、スペシャルパートナーとして活躍。

魔法使いピュア＆ドラ猫ファー【人物】

■マーヴルVS.カプコン

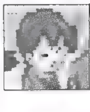
コンビで登場するスペシャルパートナー。ヴァリアブルアシスト時には、ピュアが「カプコンワールド2」のゲーム進行に使われる巨大サイコロを落とし、それにまぎれてファーが落ちてくる。

MAMA【名称】

■『ヴァンパイア』シリーズ

フェリシアが育ての親シスター・ローズを呼ぶときに使う名前。 →シスター・ローズ

マムル【人物・♀】



■ウォーザード

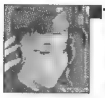
タバサ編のvsヌール・ステージに登場する女の子。アイスラーンで祖母のヨババと暮らして

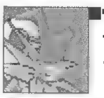
いたが、黒船の襲撃からのがれようとしたさいヌールに捕らえられ、タバサに救出される。ぬいぐるみ好きなおばあちゃん子。

マモル →轟守

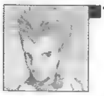
マライア【人物・♀】
使用スタンド：バステト女神

■ジョジョの奇妙な冒険 未来への遺産
抜群の脚線美を誇る、「エジプト九栄神」の紅一点。トリッキーな磁力のスタンドを用いてジョセフ、アヴドゥルのふたりを同時に追いつめた。なかなかの美貌の持ち主だが、予期せぬ状況に見舞われると下品な本性が出てしまう。

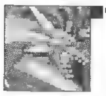
マリー・ミヤビ【人物・♀】
生年月日：2073年1月2日（26歳）／身長：176cm／体重：58kg／3サイズ：B86・W58・H89／血液型：B型／宝物＆好きなもの：エスプレッソ、実用一点張りのリストウォッチ／苦手なもの：字を書くこと、兄たち／趣味・特技：テニス、水泳、ダーツ投げ、酒

■サイバーボッツ
連合軍VA部隊第一小隊の隊長をつとめる、男まさりな女性。階位は少尉。代々軍人の家庭に生まれ育った生粋の軍人で、VAパイロットとして並はずれた資質を持つ。以前はガウェインの下で副隊長をつとめ、いまでも彼への尊敬の思いは変わらない。軍上層部の計画や生体研究所の実態に関して何も知らされぬまま、失踪した捕虜 ―アリエータを捕らえる単独任務につくも、しだいに軍の非道さを知り、レジスタンス軍に共感していく。冷徹な印象を与えることが多いが、根は優しくて女性的。

マリオネット【人物】

■ヴァンパイア セイヴァーEXエディション（PS版）／セイヴァー2／ハンター2
隠しキャラクター。シャドウとはちがい、こちらは対戦相手へと姿を変えるため、つねに同キャラ対戦を行なうことになる。外見は、糸につるされた人形の女の子。

丸乃湖（まるのうみ）【人物・♂】
■『ストII』シリーズ
エドモンド本田のエンディングに登場する、彼の弟子のひとり。

マロウ【人物・♀】
本名：サラ

■マーヴルVS.カプコン2
全身から骨が生え出てくる能力を持つミュータントで、その骨を武器にして闘う。かつてはエックス・メンと敵対し、ストームに心臓を刺されたこともあるが、心臓がふたつあったため助かった。まだ完全にはわだかまりが解けていないものの、現在はエックス・メンの一員としてミュータントのために闘っている。ちなみに、『マーブルVS.カプコン2』に参戦するマーヴル・サイドの新キャラクターは、彼女とケーブルのみ。

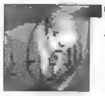
ミカ →レインボー・ミカ

ミザリー【ドラゴン】

■ウォーザード
ヴァルドールがしたがえている2匹のドラゴンのうち、手前側にいるほう。あるじのヴァルドールの意のままに、敵対する者へと攻撃を仕掛ける。ディスペアーとは、色が異なる以外に外見的な差はない。

ミシェルハート【人物・♀】

■マーヴルVS.カプコン
'86年発売のシューティングゲーム『アレスの翼』に登場した、カプコンゲーム初の女性主人公。背中の翼で飛翔し、銃で敵をなぎ払う。『マーヴルVS.カプコン』にはスペシャルパートナーとして登場し、前方3方向に弾を飛ばしてサポートする。

水神家（みずかみけ）【家系】
■ストEX2／ストEX2 PLUS
ほくとと七瀬の家系。七瀬は、ここの後継者として育てられてきた。『ストEX2』にて七瀬が兄カイリを捜して旅立ったのは、水神家を継ぐ者としての宿命であったらしい。

Mr.K【人物・♂】

■ヴァンパイア セイヴァー／セイヴァー2
バレッタが勝利を収めたときに登場する、仕事仲介人。黒いスーツに身を包んだおじさんで、頭髪がちょっとさみしい。獲物をしとめたバレッタに報酬を手渡しては、ケチをつけられる。

ミステリアス・ブドー【人物・♂】
出身：日本・鎌倉／身長：182cm／体重：100kg／年齢：23歳

■スーパーマッスルボマー
すばやい動きで敵をホンロウし、東洋的な外見（というか歌舞伎調の頭……）で観客を沸かせる日本人レスラー。顔を白塗りにしているため、「白面の悪魔」の通り名を持ち、外見に影響されてか言葉づかいも時代劇調。自分同様、すばやい動きを身上とするスティンガーに対抗意識を燃やしている。

ミストレス・デス【本名・♀】

■マーヴル・スーパーヒーローズ
死をつかさどる女神で、かつてヒーローに倒されたサノスをよみがえらせた張本人。サノスは、彼女の気を引きたいがためにインフィニティ・ジェムを集め、結果的にヒーローたちを敵にまわすことになった。ゲーム中では、vsサノス戦の背景で、静かに闘いの様子を見つめている。画面中央付近にいる、フードを着た人影が彼女。

"ミッシングIQ"ゴメス【人物・♂】
出身：ドミニカ・サントドミンゴ／身長：198cm／体重：150kg／年齢：24歳（推定）

■スーパーマッスルボマー
野性的なレスラー。ドミニカの山中でサルのフリークとともに生活していたところを発見され、野生のパワーを見込まれてプロレス界にデビューした。「失われた知性」という通り名どおり、外見も攻撃スタイルも知性も原始人そのもの。もっとも、ふだんは非常に物静かでおとなしい。人間たちと意志の疎通が困難なため、テレビアニメで人間の言葉を勉強している。フライドチキンが好物。

ミドラー【人物・♀】
使用スタンド：ハイプリエステス（女教皇）

■『ジョジョの奇妙な冒険』シリーズ
原作コミックでは、巨大な顔に擬態させたスタンドの歯をスタープラチナにすべて折られ無残な面相となったらしく、顔は登場しなかった。ゲームのために描き下ろされた彼女はセクシーな美人で、「好みのタイプ」の承太郎とはなかなかにお似合いであったかも。ただし、女性スタンド使いの例にもれず、性格はキツイ。

水無月響子（みなづききょうこ）【人物・♀】
生年月日：6月7日／血液型：B型／身長：173cm／体重：？kg／3サイズ：B87・W56・H89／好きなもの：日本酒、競馬／嫌いなもの：家事全般／特技：整体、手術／所属高校：ジャスティス学園保険医、保険体育教師

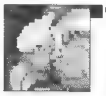
■私立ジャスティス学園
ジャスティス学園の美人保健医。天才外科医にして整体術のエキスパートであり、以前は某医科大学整形外科の助手を務めていた。女としての魅力にあふれており、仮病を使って保健室に入りびたる男子生徒があとを絶たない。雷蔵の命令を受け、英雄とともに各学校のスカウト要員を探すうち、しだいに学園の方針に疑問を持ちはじめる。タイトスカートからスラリと伸びた足でくり出すキックは強烈。ふだんは知的で冷静だが、白衣を脱ぐとずぼらでおっちょこちょいな部分を見せる。エンディングでは、パートナーの英雄と相思相愛の仲だということが判明。

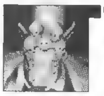
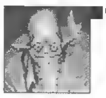
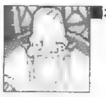
南半球条約機構軍（みなみはんきゅうじょうやくきこうぐん） →SHTO軍

ミュータント【種族】
■『エックス・メン』シリーズ／『VS.』シリーズ
特殊能力に目覚めた、超人的な人類。ふつうの人類とは比較にならないほど強大な力を持つため、一般の人間にとっては恐怖のマトとされ、それゆえ昔から差別・迫害の歴史をたどってきた。エックス・メンのメンバーは、ほぼ全員がミュータントと考えていい。

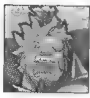
ムクロ（骸）【人物・♂】
出身地：ジパング／年齢：28歳／身長：178cm／体重：65kg／血液型：A型

■ウォーザード
4人の操作キャラクターのひとりで、独立国家ジパングの戦士。トクガワ幕府が抱えるお庭番の一派・羅門一族の長にして、お庭番の頭領でもある。主君である将軍ナオスケから「ジパングに飛来した4隻の黒船を阻止せよ」との命を受けるが、将軍の強攻策に不審を抱き、ひそかに対外情報の収集を開始した。白いマフラーと、仮面から突き出たツノが印象的。非戦闘時はカサをかぶっている。

ムクロの手下【人物・♂】

■ウォーザード
羅門一族に所属する、ムクロの配下。ムクロが対CPU戦に勝利すると、彼のもとへ報告に訪れることがある。なお、ルアン戦後にムクロへ報告にくる手下はニセ者（→**ニセの手下**）。

ムド【人物・♂】

■ヴァンパイア／ハンター
モリガンに仕えるふたりの執事のうちのひとり。背が高く、頭が縦に長いのが特徴。モリガンのエンディングに登場し、相棒のベジとともに「お嬢さま」モリガンを迎える。

■ヴァンパイア セイヴァー
リリスのエンディングに登場。これまでアーンスランド家の正式な当主になりたがらなかった主人のモリガンが、みずから進んで当主の証を身につけたことを、相棒のベジとともに喜ぶ。

■ポケットファイター
モリガンのオープニングに登場。主人のモリガンの命令にしたがい、春麗の写真を持ってくる。これまでにも、娘たちの写真を何枚も集めさせられていたようだ。

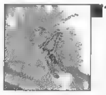
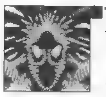
ムラク →アマノ＝ムラク

メカ豪鬼【人物・♂】

■マーヴル・スーパーヒーローズVS.ストリートファイター
アポカリプスによって身体の一部をメカに改造され、よりいっそうのパワーアップをとげた豪鬼。本作の最終ボスで、アポカリプスを倒したプレイヤーの前に立ちはだかる。タッグは組まないし巨大化することもないが、非常に手ごわいキャラクター。『ストZERO』シリーズの真・豪鬼同様、背中に「滅」の字を背負っている。PS・SS版ではプレイヤーも使用可能となった。

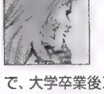
メカザンギエフ【人物・♂】

■マーヴル・スーパーヒーローズVS.ストリートファイター
「鋼の身体」を望むあまりベガの実験体となり、文字どおり鋼鉄の身体を持つ改造人間と化したザンギエフ。通称「メカザンギ」。外見的には、ザンギエフのメタリック色バージョンといったところ。本家ザンギエフは飛び道具を持たないことでおなじみだが、メカザンギエフはウォッカを飲んで口から火を吹くという技を身につけた。また、鋼鉄の身体を得たと言うだけあって、スーパーアーマーの強化版であるハイパーアーマー能力を備えている反面、ガードはいっさいできないという致命的欠陥も持っている。エンディングでは、自分の身体を改造させたことを悔い、もとの身体を取りもどす方法を探して旅立つ。
■マーヴルVS.カプコン／マーヴルVS.カプコン2
独立したキャラクターとして登場することはないが、ザンギエフがハイパーコンボ「アイアンボディー」を使うと、メカザンギエフに変身する。

メトロシティ【地名】
■ストZERO
ナッシュとケンのホームステージとなる、アメリカの一都市。もとは『ファイナルファイト』の舞台で、暴力集団マッドギアに牛耳られていたが、市長ハガーをはじめコーディー、ガイらの手によって、平和な都市に生まれ変わった。
■ストZERO2／ストZERO2 ALPHA
ガイのホームステージ。もとマッドギアの連中とハガーやコーディーたちが、仲良く入りまじって試合を観戦している。また、ロレントのエンディングでは、クーデターによってロレントに乗っ取られてしまう。
■ストZERO3
コーディーとガイのホームステージ。コーディーステージでは、『ファイナルファイト』のボスのひとりだった悪徳警官エディ・Eが、刑務所から抜け出したコーディーを捜している。
■ファイナルファイトリベンジ
本作の舞台となる都市。『ファイナルファイト』でのジェシカ失踪事件解決後、つかの間の平和をとりもどしたものの、ジェシカが失踪したことによりふたたび戦場と化した。

メフィスト【人物・♂】

■マーヴル・スーパーヒーローズ
ブラックハートの父親で、冥界の王。かつては自分に歯向かってきた息子を、正気を奪って冥界から追放したこともあった。ゲーム中ではvsサノス戦の背景に登場。画面中央付近で、頭ガイコツをもてあそんでいる。また、姿はちがうがブラックハートのエンディングにも登場し、インフィニティ・ジェムをすべて集めて帰ってきた息子にジェムを渡すよう命令する。

■マーヴル・スーパーヒーローズVS.ストリートファイター
一見ブラックハートの色ちがいとおぼしき、隠しキャラクター。外見や各種性能はブラックハートとまったく変わらないが、一部の攻撃で相手を燃やすことができる。もっとも、与えるダメージを含め、それ以外の相違点はない。

メリー・ジェーン【人物・♀】
本名：メリー・ジェーン・ワトソン・パーカー



■マーヴル・スーパーヒーローズ
スパイダーマンの妻。スパイダーマンの正体であるピーター・パーカーの大学時代の友人で、大学卒業後スーパーモデルを経てピーターと結婚した。本作ではスパイダーマンのエンディングに登場し、サノスを退治して帰宅した夫に子ども（ベイビー）ができたことを報告。非常にアメリカ的な会話を見せる。

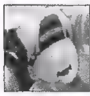


■マーヴル・スーパーヒーローズVS.ストリートファイター
本作でもスパイダーマンのエンディングに登場。戦いを経てようやく帰ってきたスパイダーマン（ピーター）と、またもや見ているほうが恥ずかしくなるような会話をくり広げる。

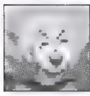
メル①【人物・♂】



■ストⅢ／ストⅢ 2nd
ケンとイライザのあいだに生まれた男の子。当年とって3歳だが、成長が早いようで、3歳児にはあまり見えない。ケンにとっては、目の中に入れても、たとえ大事なアソコをジャストミートされても痛くないほど、大切な存在。ケンを親バカに変身させ、リュウとの付き合いを悪くさせた張本人である。両親に似て金髪、イライザに似て碧眼。



■ストⅢ 3rd
全米格闘選手権に出場した父を、母とともに応援している。本作では4歳になった。



■エックス・メンVS.ストリートファイター
ケンのエンディングに登場し、父と格闘ゲームに興じる。本作の彼は『ストⅢ』のときよりも年をとっているらしく、口もかなり達者。なお、彼が登場したのは本作が最初で、この時点ではまだ名前は確定しておらず、単に「Ken's son」と表示される。

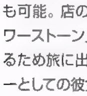
メル②【人物・♀】



■パワーストーン2（DC版）
DC版にのみ登場する、アイテムショップの受付の女の子。薬剤師だった母の店をアイテムショップに改装し、店を切り盛りしている。合成師見習いで、合成師試験にパスするため日夜勉強をつづけているらしい。ゲーム中では、アイテムを合成するときなどにアドバイスしてくれるほか、隠しキャラクターとして使用することも可能。店の常連客の口からレアアイテム「パワーストーン」の存在を知り、研究素材を入手するため旅に出る……というのが操作キャラクターとしての彼女のストーリー。

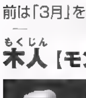
メルツ【人物・♀】
■ストZERO3
ベガ親衛隊のひとりで、ドイツ出身。その名前は「3月」を意味するドイツ語に由来。

木人（もくじん）【モンスター】



■パワーストーン2
浮遊城に出現して侵入者の行く手をはばむ、謎の人型モンスター。大勢いる。

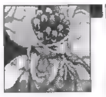
モジョー【人物・♀】



■エックス・メン
テレビの視聴率で支配者が決まるという、異次元空間「モジョー・ワールド」の支配者。両目を失ったサイロックにカメラ内蔵の目を与えたり、エックス・メンをモジョー・ワールドに引きずりこみ戦わせた模様をテレビ中継するなど、視聴率をかせぐためには手段を選ばない。人造人間スパイラルの創造者であり、本作ではスパイラルのエンディングにのみ登場するが、その醜悪な姿は必見。

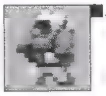
モスクワ放送局【組織】
■エックス・メンVS.ストリートファイター
ザンギエフのエンディングに登場する、モスクワのTV局。オメガレッドがあばれているとの情報を伝える。

モハメド・アヴドゥル【人物・♂】
生年月日：不明／血液型：AB型／身長：188cm／体重：90kg／国籍：不明／使用スタンド：マジシャンズレッド（魔術師の赤）

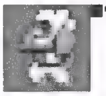


■『ジョジョの奇妙な冒険』シリーズ
以前からジョセフとは知己であった、エジプト生まれの占星術師。それゆえ復活した吸血鬼DIOの存在を聞き知っており、スタンド使いを配下に収めようとするDIOの襲撃から逃げのびて以来、ジョセフとともにその行方を追いつづけていた。自信家で理論的だが、仲間を救うためなら瞬時に命を捨てる決断のできる男でもある。対照的な性格のポルナレフとは時にぶつかることもあったが、心の底では認め合い、深い友情で結ばれていた。インドが好きらしい。

モビちゃん【キャラクター】



■ストZERO2 ALPHA
'87年に発売されたシューティングゲーム『サイドアーム』の自機モビルアーマーが、名称・外見ともにデフォルメされたもの。同作の隠しアイテムとしてデビューして以来、一躍カプコンゲームの人気マスコットキャラクターとなる。じつはα型とβ型の2タイプがあり、前者はモビの助、後者はモビッ太という本名（？）を持つが、β型の登場回数があまりにも少ないため、モビちゃん＝α型という認識が定着してしまった。『ストZERO2 ALPHA』には挑発フィニッシュ時の勝利マークとして出現するものの、実際にプレイヤーが目にする機会はあまりない。



■ウォーザード
パスワード入力時の隠し文字として表示されるのに加え、スタッフロール中に遊べるミニゲームの自機として登場。このミニゲーム中には、敵キャラクターとして縦横2倍ずつ巨大化したモビちゃん（エネミーモビちゃん）がランダムで出現するが、攻撃手段が体当たりしかないうえに移動速度が遅いため、敵というよりも障害物といった印象が強い。

モビルクレイドル「ベビーカー」【装置】
■サイバーボッツ
アリエータのプロテクト・スーツ。体力が弱まったアリエータのために研究所と軍が用意したもので、生命維持装置が組みこまれている。これを装着したままVAに乗りこむことも可能。

モリガン＝アーンスランド【人物・♀】
種族：サキュバス／出身地：スコットランド／生年：1678年／身長：172cm／体重：58kg／3サイズ：B86・W56・H83



■ヴァンパイア
魅惑的なサキュバスで、典型的な女王様タイプ。魔界でも屈指の名門・アーンスランド家の次期当主でありながら、刺激を求めて人間界にくり出す日々を送るうち、不思議な力（パイロン）に誘われる。つねにコウモリをしたがえており、翼に見えるものもじつはコウモリたちの集合体。



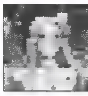
■ヴァンパイア ハンター
エンディングに以下の内容が追加。――パイロンとの闘いを終えて館に帰還し、眠りにつこうとしたモリガンに、アーンスランド家当主ベリオールの訃報が届く。つぎなる当主に指名されたのは彼女自身だった。



■ヴァンパイア セイヴァー
保護者のベリオールが亡くなり、アーンスランド家当主の座を確約されたモリガン。だが彼女は、魔王になる資格を放棄し、決戦を迫るデミトリをあしらいつつ、以前と変わらぬ気ままな毎日を送っていた。そんな彼女もジェダに呼ばれてアーンスランド城ごと魔次元へ。どこからか聞こえるリリスの呼び声にひかれ、退屈しのぎと称して闘いに身を投じる。最後は自分の半身・リリスと一体化。ちなみにデミトリのエンディングでは、デミトリに敗れるも、彼の血の儀式をこばんで石と化す。

■ヴァンパイア セイヴァー2
設定は「セイヴァー」と同じだが、キャラクター別のエンディングは用意されていない。かわりに（？）エンディングのオマケ画面として、彼女とリリスの妖しい絵がランダムで表示される。

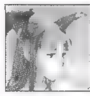
■ヴァンパイア ハンター2
設定は「ハンター」と同じだが、キャラクター別のエンディングは用意されていない。



■ストZERO2／ストZERO2 ALPHA
ケンステージの背景で、イライザ誕生パーティーの来賓として登場。ちょっとおめかししており、名無しの超戦士ふたりにもてはやされている。



■マーヴルVS.カプコン
例によって退屈をまぎらわせるため、闘いに身を投じた。すでにリリスと同化しているようで、登場シーンでリリスを連れているほか、戦闘中にも彼女と協力することが多い。ミュータントたち相手にも魔性の女ぶりを発揮しており、ガンビットのエンディングでは彼さえも「坊や」あつかいする。自身のエンディングではリュウに勝負を挑まれ、『スーパーパズルファイターⅡX』よろしく、パズルで真剣勝負することに。



■マーヴルVS.カプコン2
前作に引きつづき参戦。キャラクター性のみならず、性能的にも頼れる女王様として人気。



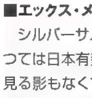
■ポケットファイター
SDキャラクターになってもやっぱり基本は女王様。人間界で人気と評判の春麗に対抗意識を燃やし、彼女を負かして人気を独占しようとする。しかしモリガンには、まだリリスというライバルがいたのだった……。また、ケン編では、ケンにナンパされるも女王様ぶりを発揮し、洋服を山ほど買わせる。コスプレを売り物とする同作品に登場するキャラクターのなかでもマニアックな衣装を数多く持ち、浴衣姿やメイドさん、看護婦さん、ウェイトレスの格好を披露。

モリガンの執事【人物】
■ヴァンパイア／ハンター／セイヴァー／ポケットファイター
モリガンに（というかアーンスランド家に）仕えるふたりの執事。背の低いほうがベジ、高いほうがムドという名で、どちらも非常に恐ろしい外見をしている。気まぐれな女主人にはハラハラさせられどおしだろう。 →ベジ、ムド

や行

ヤシダ家【家系（組織）】
■エックス・メン／マーヴルVS.カプコン2
シルバーサムライが御庭番をつとめる家。かつては日本有数のヤクザ組織だったが、いまは見る影もなくすたれてしまった。シルバーサムライは、同家の再興を目指して闘っている。

弥七（ヤシチ）【キャラクター】



■ヴァンパイア ハンター
'84年に発売されたカプコン初のアーケードゲーム『バルガス』に登場した、風車のような形のキャラクター。以後、隠れキャラクターの代表格として多くの作品に顔を出してきたが、敵キャラクター役にまわされるなどの悲しい過去も持つ。『ヴァンパイア ハンター』では、レイレイの暗器砲において、投げる暗器の種類がランダムで決まるとき、わずか256分の1の確率で出現するという、まさしく隠しキャラクターの面目躍如たる存在。ちなみにSS版では、内部設定やレイレイの使用カラーしだいで、出現確率が256分の48（16分の3）に変化する。

■ストZERO2／ストZERO2 ALPHA
最終ラウンドが終わっても両者の勝利マークが規定本数に達しない場合、穴埋め用のマークとして出現。

■マーヴル・スーパーヒーローズ
リアリティジェムを使用中にスタートボタンを押すと、飛び道具としてごくまれに出現する。

■ウォーザード
パスワード入力時の隠し文字として表示される。このほか、スタッフロール中に遊べるミニゲームの隠し武器（ヤシチメガクラッシュ）としても活躍。

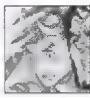
安花田（やすはなだ）【人物・♂】
■『ストⅡ』シリーズ
エドモンド本田のエンディングに登場する弟子のひとり。開発者のひとり、AKIMAN氏がその名の由来？

ヤナダ【人物・♂】



■サイバーボッツ（PS・SS版）
PS・SS版のシェイドのストーリーに姿を見せる、ケン・サオトメの部下。ヘルメットをかぶったごつい男性。

ヤマグチ【人物・♂】



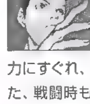
■サイバーボッツ（PS・SS版）
ケン・サオトメの部下のうち、茶髪で、頭の上にゴーグルを引っかけた男性。PS・SS版のシェイドのストーリーに姿を見せる。

山田栄二（やまだえいじ）【人物・♂】
生年月日：4月1日／血液型：AB型／身長：173cm／体重：60kg／3サイズ：B88・W59・H72／好きなもの：アーミーナイフ／嫌いなもの：自分の本名、真面目に努力すること／特技：ナイフ投げ、凶器攻撃、口攻撃／所属高校：外道高校



■私立ジャスティス学園
外道高校に通う、典型的なヤンキー生徒。ホウキのように逆立てた金髪と、紫色のタートルネックが目印。卑怯かついい加減な性格をしており、キレると手がつけられない。つねにアーミーナイフを持ち歩き、ケンカに用いるため、ついたあだ名は「アーミーナイフのエッジ」。この名は気に入っているようだが、自分の名前は嫌いで、本名で呼ぶと怒る。ある日、兄貴分だった総番長の醍醐が突然行方不明になったため、醍醐の弟と称するアキラに協力して彼の行方を探すことになった。もっとも、血の気の多さが災いし、行く先々でトラブルを起こすハメに。また、争いを極力避けようとするアキラのやり方が気に食わず、途中で衝突したりもするが、最後は心からの「ダチ」になる。「勝ちゃいいんだよ勝ちゃーなぁ」は名ゼリフ。

ヤン【人物・♂】
出身地：香港



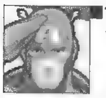
■ストⅢ
ユンの双子の弟。兄弟のうち、前髪が突き出しているほうが彼。冷静沈着な参謀タイプで、洞察力にすぐれ、大局を見きわめて兄を助ける。また、戦闘時も己を見失うことがなく、自分のペースに相手を巻きこんでいく。エンディングではローラーブレードでジャンプし、昇龍軒のおっちゃんを驚かす。

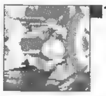
■ストⅢ 2nd
操作キャラクターとしての性能が兄とはっきり差別化された。また、最終ボスはギルからユンに変わり、エンディングも少々変化。屋台のおっちゃんに帰還の報告をする点は同じだが、おっちゃんのかたわらに立つのはホイメイではなく、彼女の妹のシャオメイになっている。


■ストⅢ 3rd
自分たちの街を守ろうと使命感に燃える兄のユン。一方ヤンのなかでは、そんな兄と自分のどちらが強いか試してみたい気持ちがふくらんでいき、兄と拳をまじえることになる。ホイメイに気があるが、兄ユンに対する彼女の想いに勘づいているため態度に出せず、結局はシャオメイのアタックに負け、くっついてしまいそうな雰囲気。ちなみに、対2P戦で3連勝するとヤンの脇に出現する白いネコは、彼のペットだとのウワサがある。

ヤンユー【人物・♀】
■ストZERO3
ベガ親衛隊のひとりで、中国出身。その名前は「10月」を意味する中国語に由来。

U.S.エージェント【人物・♂】
本名：ジョン・ウォーカー


■マーヴル・スーパーヒーローズVS.ストリートファイター
初代キャプテン・アメリカが、かつてアメリカ政府と理念のちがいからタモトを分かったときに、米政府が第2のキャプテン・アメリカとして立てた代役。「ザ・キャプテン」として活動をつづけていた初代と、キャップの座をかけて対決するも敗北。初代がキャプテン・アメリカに復帰するかわりに、2代目は、ザ・キャプテン時代に初代が着ていた黒いコスチュームをゆずり受け、以後U.S.エージェントと名乗るようになった。狂信的な愛国主義者で暴力傾向が強く、性格も粗暴、とキャプテン・アメリカとは好対照を成す。本作では隠しキャラクターとして使用できるが、その性能はキャプテン・アメリカとまったく変わらない。


■マーヴルVS.カプコン
スペシャルパートナーとなって参戦。前作と同じく、黒いコスチュームに身を包み、体当たりでサポートする。

勇気の賢者バロ　→バロ

ユーニ【人物・♀】
身長：162cm／体重：46kg／3サイズ：B84・W56・H83／血液型：AB型／出身地：？／好きなもの：？／嫌いなもの：？／趣味：？／特技：？


■ストZERO3
ベガに洗脳された強化人間で、シャドルー戦闘部隊（ベガ親衛隊）のひとり。ドイツ出身らしく、その名は「6月」を意味するドイツ語に由来している。対CPU戦ではつねにユーリと対になって登場し、明るい茶色のショートヘアで、目が大きく、スリムなほうがユーニ。キャミィに似た性能を持ち、ユーリとほぼ同じ技を使う。E.本田のエンディングではユーリとともに彼に拾われ、相撲の稽古に励む。アーケード版のエンディングはベガと同じだったが、コンシューマ版では専用のストーリーが追加された。

ユーリ【人物・♀】
身長：164cm／体重：49kg／3サイズ：B92・W59・H84／血液型：B型／出身地：？／好きなもの：？／嫌いなもの：？／趣味：？／特技：？


■ストZERO3
隠しキャラクター。ベガに洗脳されてシャドルー戦闘部隊（ベガ親衛隊）の一員となった女性。対CPU戦ではつねにユーニとともに登場する。栗色の髪につり目、グラマーなほうがユーリ。ユーニと似た技を使うが、胸がジャマするのかユーリよりも技は少ない。E.本田のエンディングではユーニとともに彼に拾われ、相撲の稽古に励む。ユーニ同様、コンシューマ版では専用のストーリーとエンディングが追加され、かつてT.ホークと同じ村に住んでいたことや、ジュリアという本名が発覚した。もっとも、彼女はドイツ出身のはずで、その名も「7月」を意味するドイツ語に由来しているのだが、なぜメキシコにあるT.ホークの村にいたのか、謎は残る。

雪ダルマ　→スノーマン族

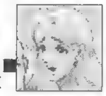
ユメノ空【人物・♀】
年齢：11歳／生年月日：3月21日／身長：150cm／体重：45kg／所属：天の川小学校6年3組


■超鋼戦紀 キカイオー
●ツインザムV編……しっかり者と評判の、大地の姉。いまは亡き母のかわりをつとめ、毎日大地の面倒を見たり家事をしたりと大忙し。学校でも学級委員をつとめる優等生で、クラスのトラブルもたちどころに収拾し、先生からも一目置かれる存在。申しぶんのない「いい子」だが、いつも母親役にまわっている反動で、心の底では母からしかられることに飢えている。そんな心を反映してか、大地とともに巨大ロボット「ツインザムV」を操縦してあばれまわる夢を見はじめ、夢とも現実ともつかぬ異世界へ入りこんでいくことに。性格は現実的で大人びており、異世界（夢のなか）にいても、もとの世界へもどる方法を模索する。
●ボロン編……イエールにヤキモチをやいて家を飛び出したボリンのハつ当たりを受けるも、大人の対応をする。
●ディアナ17編・ストーリーA……ツインザムVの幼きパイロット。弟ともどもゴルディバスに洗脳され、街を破壊していた。ディアナ17の手荒い治療を受けて正気にもどり、ディアナ（レイカ）の3番目の仲間となる。

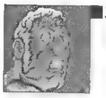
ユメノ大地【人物・♂】
年齢：10歳／生年月日：9月23日／身長：132cm／体重：32kg／所属：天の川小学校4年1組

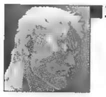

■超鋼戦紀 キカイオー
●ツインザムV……いつも元気いっぱいな、夢見がちの少年。大人たちの言うことを聞くのにうんざりしていた矢先に、巨大ロボット「ツインザムV」を操縦する夢を見る。以後、何度もその夢を見るうち、夢とも現実ともつかぬ異世界で、巨大な悪と戦うことに。楽観的、というか前向きな性格をしており、どんな特異な状況に置かれても前に進むことを忘れない。姉の空には世話になりどおしで頭が上がらないが、じつは彼女の心のささえになっている。ツインザムを操縦するときも、姉弟の息はぴったり。
●ボロン編……イエールにヤキモチをやいて家を飛び出したボリンのハつ当たりを受ける。
●ディアナ17編・ストーリーA……ツインザムVの幼きパイロット。姉ともどもゴルディバスに洗脳され、街を破壊していた。ディアナ17の手荒い治療を受けて正気にもどり、ディアナ（レイカ）の3番目の仲間となる。

ユリア【人物・♀】

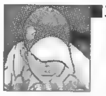
■ストⅡ
ストⅡダッシュ
ストⅡターボ
■スパⅡ
スパⅡX


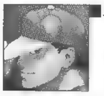
ガイルの奥さん。ガイルとのあいだにひとり娘のクリスがいる。ガイルのエンディングでは、友の仇を取るためにベガの命を殺めようとする夫を制止し、家庭へと連れもどした。初登場時は少々老けていたが、『スパⅡ』のエンディングでは若返り、服の色も娘とおそろいのピンクに。ケンの恋人イライザのじつの姉であるため、ケンがイライザと結婚したのち、ガイルはケンと義理の兄弟になる。

ユリアン【人物・♂】

■ストⅢ 2nd
ギルの実弟。ギルと同じく、総統候補のひとりとして6歳のころから英才教育を受けてきた。情緒不安定という理由で兄が総統に選ばれ、自身は副総統の座を余儀なくされたため、屈辱の色を隠せない。ギル同様、およそ一般的なイメージで言うところの「エリート」からはほど遠い、キワモノ的外見のマッチョマン。ギルとおそろいの食いこみパンツは幹部のユニフォームなのだろうか。エンディングでは、兄を倒して念願の総統の座に着いたものの、総統の上には天帝がおり、しかも現天帝はギルであるということを知って、衝撃を受ける。

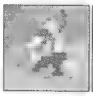
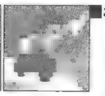

■ストⅢ 3rd
前作で、兄ギルの手から総統の座を奪ったが、天帝としてギルが上に居すわるかぎり、ユリアンの心が晴れることはなかった。兄を天帝のイスから蹴落とし世界の真の支配者となるために、ふたたび兄に挑む。歴代総統と異なり、「何かを継承しつづけよう」という意志はないようで、最後は「組織の遺産」として伝えられてきた頭脳をも破壊してしまう。春麗の教え子をさらった張本人だが、その動機は最後まで不明のまま。

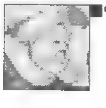
ユン【人物・♂】
出身地：香港


■ストⅢ
ヤンの双子の兄。兄弟のうち、キャップをかぶって髪を三つ編みにしているほう。明朗快活な若大将タイプで、直感的な判断力にすぐれ、戦闘時もひらめきによって疾風のように行動する。弟より軽い性格をしており、ヤンチャでケンカっ早く、考えなしに行動しては弟にいさめられることも多い。エンディングではスケートボードで飛び上がり、昇龍軒のおっちゃんを驚かす。
■ストⅢ 2nd
弟と性能が差別化された。最終ボスもヤンに変わったが、エンディングは『ストⅢ』と同じ。


■ストⅢ 3rd
自分たちが誇りを持って守っている街・香港に謎の組織の魔手が伸びていることに気づき、先手を打って組織に潜入する。最終ボスであるギルと対戦前に会話する、数少ないキャラクターのひとり。街の危機に対しては敏感だが恋愛沙汰に関してはにぶいようで、ホイメイの想いやヤンの複雑な感情にも気づいていない。

ユン＆ヤン【人物】
■ストⅢ
香港の裏社会に君臨する8人のボスを名づけ親に持つ、双子の兄弟。ふたりとも街の若きリーダーとして信頼され、「双龍」と呼ばれる（ユンは白龍、ヤンは青龍にたとえられる）。ふたりそろって祖父からさまざまな中国拳法をたたきこまれており、格闘スタイルはほぼ同じ。もっとも、性格や趣味はかなり異なるようだ。『ストⅠ』に登場した李とは叔父・甥の関係にあるらしい。『ストⅢ』シリーズの1作目にあたる本作では、ユンとヤンはキャラクター選択画面でのワクがふたりでひとつしか用意されておらず、性能もまったく同じキャラクターだったため、ユニット的に「ユン＆ヤン」と呼ばれることが多かった。



■ポケットファイター
背景に登場。雪国ステージで仲良くスノーボードに興じているが、あまりに遠景であるうえ一瞬しか姿を見せないため、発見するのは難しい。

ヨババ【人物・♀】

■ウォーザード
タバサ編のvsヌール・ステージに登場する、アイスラーン在住の老婆。孫のマムルと暮らしていたが、黒船の襲撃からのがれようとしたさいにマムルがヌールに捕まり、助けを求める。

「よゆうッス」【セリフ】
■『ストZERO』シリーズ／マーヴル・スーパーヒーローズVS.ストリートファイター／マーヴルVS.カプコン2／ポケットファイター
挑発大好きキャラクター、ダンのキメゼリフ。全然余裕じゃなくてもこんなことを言う。

ら行

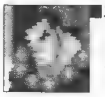
ライアット　→B.ライアット

ライード【人物・♂】
年齢：18歳／所属：軍事教育機関「バトルスクール」


■超鋼戦紀 キカイオー
●ディクセン・ハルマ編……バトルスクールにおけるハルマの同期生。陽気で気のいい男で、ふだんは軽口をたたいて人をなごませ、いざというときには体を張った行動に出る。ハルマが心を許せる数少ない存在であり、ふたりの関係は友だち以上恋人未満といったところ。ディクセンの緑色バージョンという、ゲーム中では珍しい機体を操縦する。

雷怨（らいおん）【人物・♂】

■スターグラディエイター2
地球連邦軍の「超人兵士計画」の第一被験者にして、超人兵士たちの暗殺部隊「四聖獣」の指揮者。すなわち白虎の上官で、その名が示すとおり獅子（ライオン）の姿を持つ。みずからを「影を統べる者」と称し、連邦軍の意志に陰ながらしたがって、軍の脅威となり得る戦士たちを抹殺していく恐るべき男。対CPU戦では白虎の最終ボスとしてのみ登場する。操作キャラクターとしては、白虎と似て非なる性能を持つ。

雷音（らいおん）【人物・♂】

■ストⅢ／ストⅢ 2nd
いぶきステージである忍者の里に登場する忍者。大工姿がよく似合う、大柄な男。

雷獣（らいじゅう）ガルバルス【精霊】

■ウォーザード
グリーディアに伝わる雷獣。天界の門の守護者であったが、悪魔にそそのかされて門を開けるという罪を犯し、神の手で地の果ての谷に封じられた。雷のオーブには彼の力がこめられている。

雷蔵（らいぞう）　→忌野雷蔵（いまわのらいぞう）

ライトニング　→R.ライトニング

ライト博士　→トーマス・ライト

ラヴァーズ（恋人）【スタンド】
使用者：鋼入りのダン（スティーリー・ダン）
■『ジョジョの奇妙な冒険』シリーズ
自称"最弱のスタンド"。肉眼では視認できない極小サイズで、髪の毛1本動かすほどのパワーも持たないが、耳から相手の脳内にまで潜りこんでその生命を脅かす。DIOの肉の芽を運んで植えつけるほか、ダンが受けたダメージを脳神経に直接伝達し、取りついた者に数倍にして返すといった卑劣かつ狡猾な戦法を取る。脳細胞を刻んでこねまわし、自分のダミーを多数造り出して幻惑する小技も持つ。ゲーム中では、

対2P戦におけるジョセフの登場シーンで、彼が念写したテレビにその姿が映る。なお、PS版で追加されたスーパーストーリーモードでは、敵キャラクターとして登場。

ラッキー・コルト【人物・♂】

出身：アメリカ・マイアミビーチ／年齢：25歳／身長：192cm／体重：125kg



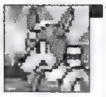
■スーパーマッスルボマー

「フロリダの荒馬」の通り名を持つ、スラム育ちのレスラー。幼少時に両親をなくし、スラム街でストリートファイトを行なっていたとき、プロレスの世界にスカウトされた。いまや全米プロレス界でもトップクラスの人気と実力の持ち主。ザラゾフとは同門で、互いにライバル視している。もっとも性格はザラゾフとは対照的に、短気でケンカっ早い。ジムの先輩であるハガーの娘・ジェシカにモーションをかけ、ひんしゅくを買ったことも一度ならずある。

■ストⅢ 2nd

ヒューゴーのチームとタッグマッチを行なうチームのメンバーとして、名前のみ登場。ライバルのザラゾフと組んでいる。

ラッシュ【ロボット】

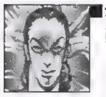


■マーヴルVS.カプコン／マーヴルVS.カプコン2

「ロックマン3」で初登場した、ロックマンの相棒をつとめるイヌ型ロボット。「マーヴルVS.カプコン」「マーヴルVS.カプコン2」でもロックマンやロールちゃんに付きしたがっており、ハイパーコンボ「ラッシュドリル」ではドリル付きの乗り物に変形して相手に突っこむ。また、勝利時にはライト博士の映像を浮かび上がらせることも。

ラバーソール【人物・♂】

使用スタンド：イエローテンパランス（黄の節制）

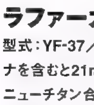


■ジョジョの奇妙な冒険 未来への遺産

本作の隠しキャラクター。DIOから1億ドルで承太郎一行の抹殺を引き受けた。花京院に化け、その奇怪なアメーバ状のスタンドで承太郎を苦しめたが、詰めが甘く敗北。ほかの追っ手の情報までもらしたあげく、往生ぎわの悪さで承太郎の逆鱗にふれ再起不能に。ザコながら「承太郎先輩ィ～」「レロレロ」など名セリフの数々を生み出した。

ラファーガ【ロボット】

型式：YF-37／頭頂高：17.5m（ブレードアンテナを含むと21m）／総重量：15.8t／装甲素材：ニューチタン合金／所属：（下欄参照）／制作：新島インダストリー／装備：ガンポッド、4連ミサイルランチャー×2、20mmバルカンキャノン、ブレードアンテナ、エアインテーク



■超鋼戦紀 キカイオー

●全編共通項……上位量産型の戦術可変戦闘機。人型戦闘形態「ソルジャーモード」のほか、戦況に応じて、飛行形態の「ファイターモード」、高速走行形態の「スピナーモード」と、計3タイプに変型可能。各々のタイプがそれぞれの目的に応じた兵器を装備しており、1体で高い汎用性を誇る。もっとも、その性能をフルに引き出すにはパイロットにも相応の能力が求められるため、各兵装ごとに専用の部隊が編成されているのが現状。

●ラファーガ編、キカイオー編、ディクセン・ナカト編、ボロン編、ツインザムV編＜所属：SHTO空軍＞……SHTO空軍に所属する機体。パイロットとしてはサイモンとアムリッタが搭乗。ラファーガ隊の隊長サイモン少佐は、ラファーガの性能をいかんなく発揮できる数少ないパイロットのひとりと言われている。なお、DC版では、アムリッタが搭乗するラファーガは「アムリッタ専用ラファーガ」として区別される。

●ディクセン・ハルマ編＜所属：──＞……ハルマが最初に戦う自動機械のタイプ。おそらく、地球連合軍のそれをコピーしたものと思われる。

●ワイズダック編、バルシオン編、轟雷編（DC版）＜所属：地球連合軍＞……地球連合軍の所属機。3編いずれの場合も、登場する機体のパイロットはサイモン。

ラファーガ隊【組織】

■超鋼戦紀 キカイオー

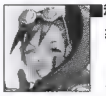
●ラファーガ編、ディクセン・ナカト編、轟雷編（DC版）……SHTO空軍戦闘機隊に所属する飛行隊のひとつである、戦略可変飛行隊の通称。全25機のラファーガで構成され、サイモン・ハーバード少佐が隊をひきいている。

羅門一族（らもんいちぞく）【組織】

■ウォーザード

トクガワ幕府に代々仕える、お庭番のなかの一流派。一族の頭であるムクロは、お庭番全体の頭領をも兼ねている。

ラン【人物・♀】



■私立ジャスティス学園 熱血青春日記2（PS版）

PS版『熱血青春日記2』の新キャラクター。太陽学園新聞部の一年生で、ポニーテールにそばかすが目印の、元気ハツラツ少女。「太陽学園スクープ大賞」を狙っていたところに高校生連続誘拐事件のウワサを聞きつけ、真相をスクープするため捜査を開始した。いつでもどこでも取材に移れるよう、つねにカメラと録音機材を携えており、戦闘中はカメラのフラッシュで攻撃する。

李（リー）【人物・♂】

出身：中国



■ストリートファイター

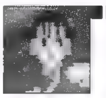
中国代表。中国拳法の達人で、自分が格闘家と認めた相手とは試合に応じるが、命の保証はしない。外見は、ちょっと太り気味の中華料理人といったところ。もっとも、見かけによらず動きはすばやい。

リー兄弟【名称】

■ストⅢ／ストⅢ 2nd

ユン＆ヤン兄弟のこと。ユン＆ヤンのエンディングで、昇龍軒のおっちゃんがふたりをこう呼ぶ。「ストⅠ」の中国代表選手、李の親戚筋にあたるため、「李兄弟」ということらしい。

理花（リーファ）【人物・♀】



■『ストⅢ』シリーズ

ジャッジメントギャルズのひとりで、中国出身。青い色に赤い花が散った柄のチャイナドレスを着ている。髪かざりはつけていない。

リクオ【名称】

■ヴァンパイア／ハンター／セイヴァー／ハンター2

海外版でのオルバスの名前。「水の英雄」なのに「陸」夫……？

リサリサ【名称】

■『ジョジョの奇妙な冒険』シリーズ

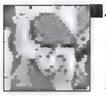
国家に追われることになったエリザベス・ジョースターが、第2の人生を歩むために用いた名前。 →エリザベス・ジョースター

リタ＝ルワンダ【人物・♀】



■スパⅡ／スパⅡX

デルタレッドでキャミィと同じ班に所属している女性。腰まで届くほど長い金髪が印象的。キャミィのエンディングでは、途方にくれている彼女を「過去は関係ない」と励ます。



■エックス・メンVS.ストリートファイター

キャミィのエンディングに登場。キャミィの呼びかけを受け、デルタレッドの隊員が一丸となり、新しい任務に向かう。

リチャード＝バーグマン【人物・♂】

■ストⅢ 3rd

CIAの広報官。Qに関するレポート内で、Qの存在はまだ正式には肯定できない、と語っている。ゲーム中には姿を見せない。

リッキー【人物・♂】

年齢：25歳／生年月日：5月30日／身長：165cm／体重：56kg／階級：一等兵／兵種：ガンナー（砲兵）／所属：ゴンザレス隊



■超鋼戦紀 キカイオー

●ワイズダック編……ゴンザレス隊に所属している、ケンカっ早い青年。乱暴者でキレやすく、口も悪いため、世間では鼻つまみにされてきた。自分が思う存分にあばれまわることができるのはこの世界しかないと考え、軍に志願。隊長のゴンザレスにケンカを売るも、逆にのされてしまい、再戦を挑んでは返り討ちに遭うことをくり返すうち、いつしかゴンザレスと行動をともにすることが多くなった。ガラは悪いが、根はカラッとしている。

●キカイオー編、ラファーガ編・ストーリーB、ツインザムV編……ゴンザレス隊の一員としてワイズダックに搭乗しているはずだが、会話シーンには顔を見せない。

リック【人物・♂】

■スパⅡ／スパⅡX

ディージェイの親友。1年前からディージェイのマネージャーをつとめているが、好き勝手に行動する彼には泣かされることもしばしば。ベラマッチャという名のオウムをペットにしている。ゲーム中には姿を見せない。

リップ・セイバー【人物・♂】

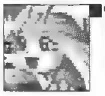
出身地：カナダ・カルガリー／身長：199cm／体重：135kg



■スーパーマッスルボマー

戦場からやってきた危険な男。通称「地獄の工作兵」。生死を賭けた闘いをプロレスに求めており、どんなに卑怯な手を使っても平気。凶器攻撃と奇妙なアクションで、コアなファンを獲得している。

リップル【人物・♀】

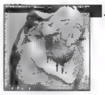


■ヴァンパイア セイヴァー

暗黒海域サルガッソーに住む、海の民の女の子。アルバと出会ったことで、オルバスに「ほかにも海の民が存在している」と気づかせる。

リムガル【人物・♂】

国籍：（？）／年齢：1歳（？）／身長：195cm／体重：126kg／武器：デスボーン



■スターグラディエイター

ビルシュタインの生体実験により生み出された、非業の恐竜人間。高いプラズマパワーの持ち主であるジューンの父親のDNAと、恐竜のなかでもきわめて凶悪なティラノサウルスのDNAを合成させた結果、人間の知能と恐竜の戦闘能力を併せ持つ生物として誕生した。外見的には恐竜そのものだが、人格はジューンの父親のまま。ただし、脳内にバイオコントロールチップが植えつけられているため、ビルシュタインの思うがままにあやつられ、なまじ理性を残すばかりに地獄の苦しみを味わっている。操作キャラクターのなかでは珍しく、プラズマ兵器を持たずに、獣の骨を加工したハンマーを使用。



■ポケットファイター

背景に登場。クリスマスステージで、おもちゃになって飾られている。また本作のフェリシアは、フラッシュコンボ中に彼のコスプレをする。

リュウ（隆）【人物・♂】



■ストリートファイター

本作の主人公。ケン（拳）のライバルで格闘の達人。白い胴着に白いハチマキをトレードマークとする。世界格闘技選手権に出場してタイの帝王・サガットを破り、優勝を決めた。なお、本作では漢字の「隆」がスタンダード表記。



■ストⅡ

ストⅡダッシュ■
ストⅡターボ





■スパⅡ／スパⅡX

生年月日：昭和39年7月21日／身長：175cm／体重：68kg／3サイズ：B112・W81・H85／血液型：O型／好きなもの：武道一般、水ようかん／嫌いなもの：クモ

本作の主人公。赤いハチマキ、白い胴着、そして裸足が印象的な純日本男児。前作（6年前）で、タイの帝王サガットを昇龍拳で倒し優勝。格闘技の王座につくも、それにおごることなく、「真の格闘家」を目指して修行をつづけていた。今回、幼なじみであり永遠のライバルでもあるケンが修行のためアメリカへ旅立ったと聞き、海外へ向かう。最後は世界一の格闘家となるが、さらなる強さを求め、表彰式を放り出して旅に出る。『ストⅡダッシュ』および『ターボ』では、顔グラフィックが前作にくらべて格段に老け、あごに無精ヒゲを生やしたスゴみのあるオッサンと化した。その反動か、『スパⅡ』『スパⅡX』では『ストⅡ』時よりも若返り、かっこよさも倍増。



■ストZERO

NEW DATA **3サイズ：B110・W81・H85**

時がさかのぼってもやっぱり主人公。亡き師匠ゴウケンのもとで修行を重ねた結果、気功法に開眼した。以後、波動拳をはじめとする技を会得し成長をつづけ、帝王サガットを撃破してから数ヵ月。「サイコパワー」なる謎の力をあやつる格闘家のウワサを聞き、ことの真偽を確かめるために旅に出る。最後はサガットと再戦し、またも勝利をおさめるが、虚無感に襲われて修行をやり直すことに。『ストⅡ』以前の話であるためか、顔が一気に若返った。また、ハチマキの色が『ストⅠ』と同じく白になり、髪の毛の色は赤に。当時公開されたアニメ映画にちなんだ隠しモード「ドラマチックバトル」では、映画同様、ケンとふたりでベガに立ち向かう。



■ストZERO2／ストZERO2 ALPHA

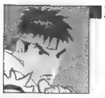
どんどん容姿がりりしくなり、さくらという追っかけまでついた。本作の彼は、サガットを倒したのち「人生の真の目的とは何か」という疑問を抱き、各地で己を鍛えてまわっている。最後は獄炎島を訪れ、師匠ゴウケンと因縁のある男・豪鬼と対決。自分のなかにも豪鬼の持つ「殺意の波動」が眠っていると聞かされる。これにちなんで、実際に殺意の波動に目覚めたリュウが、操作キャラクターとして誕生した（→**殺意の波動に目覚めたリュウ**）。なお、ケンのエンディングでは、リュウが『ストⅡ』シリーズでしめていた赤いハチマキが、ケンにもらったものだと判明する。



■ストZERO3

NEW DATA **好きなもの：水ようかん／特技：どこでも寝られる、ヒッチハイク**

空手、柔道、テコンドーなどの格闘技をミックスした独自の格闘スタイルがウリ。ストリートファイトのために世界中を放浪しているが、1年に1度は師匠の墓参りのため、日本の朱雀城へと帰ってくる。その実力の高さと、殺意の波動を内包しているという事実ゆえ、ベガから第2の肉体にと目をつけられ、最後に彼と対決。殺意の波動に取りこまれそうになるが、仲間たちとの絆を思い出してそれをはねのける。



■ストIII

長年すわっていた主人公の座を、ついに新キャラクターのアレックスにゆずり渡した。相も変わらず真の格闘家を目指して旅する日々を送っていたところ、一児の父となって付き合いが悪くなったケンから「会わせたいヤツがいる」と呼び出され、久しぶりに故郷日本の温泉宿へと向かう。『ストII』時代の赤いハチマキが復活。30代に突入し、外見がややオヤジくさくなったようだ。

■ストIII 2nd

最終ボスがケンになった。『ストIII』シリーズに本作から参戦した豪鬼とは、どこか懐かしそうに言葉を交わす。ヒューゴーのパートナー候補のひとりに数えられており、彼と組んだ場合のリングネームは「さすらいのカラテマン・リュウ」、タッグチーム名は「ソウルブラザーズ」となる。



■ストIII 3rd

本作の主人公・アレックスからライバル視されている。前作では「カラテマン」、本作では「サムライファイター」と好き勝手な名で呼ばれるが、まったく意に介していない。また、強敵と闘えれば立場はどうでもよいらしく、ヒューゴーのエンディングでH.W.A.のメンバーとして登場するときも楽しそう。ケンとの勝負ではリュウのほうが勝ち星は多いが、最近はケンに押され気味の様子。



■ストEX／ストEX plus

当初主人公に予定されていたカイリを退け、主人公の座についた。「俺より強いヤツに会いに行く」はすでに口グセ。本作は『ストII』の外伝的な話であるため、ハチマキは赤い。



■ストEX2

三種の奥義を極限まで高め、殺意の波動すらも克服したが、なおも世界の未知なる強さを求めて修行をつづける。前作よりやや時間が経過しているのか、以前にも増して貫禄たっぷり。最後は「真の強さ」＝「己に打ち勝つこと」とさとり、原点に帰って修行をやり直す。

■ストEX2 PLUS

宿敵サガットの復活を知り、ふたたび死闘をくり広げるために世界へと旅立つ。前作の最後ではさとっていたのに、本作のエンディングではまたも「俺は何を求めているのだろう？」と迷いはじめる。



■エックス・メンVS.ストリートファイター

『ストZERO』仕様の白いハチマキ姿で登場。自分より強いヤツを探して世界をさまようち、ついにミュータントとの闘いにまで身を投じることに。常識を超えた力を持つ者たちと渡り合うためか、「波動拳」がほとんど「波動砲」と化した。『ストリートファイター』シリーズの主人公だけあって、エックス・メン側からは格闘家の代表者としてあつかわれている。エックス・メンの人々、とりわけサイクロップスとのあいだには友情が芽生えたようだ。



■マーヴル・スーパーヒーローズVS.ストリートファイター

前作でストリートファイター・サイドを代表する日本のヒーローとして認知されたリュウは、ふたたびヒーローたちと協力してアポカリプスと闘うことになる。エンディングでは今回の闘いを回想しつつ、『ストII』タッチで旅立つ。そのほか、ケンのエンディングでは少年時代のリュウが登場。オメガレッドのエンディングでは、彼に殺害されるというショッキングなことに。



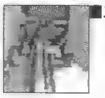
■マーヴルVS.カプコン

ひたすらに修行をする彼は、最終ボスであるオンスロートすらも純粋に「強者」と認めて勝負を挑む。エンディングでケンが語るところによれば、リュウの強さは大気の薄い場所での特訓のたまものだとか……。



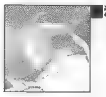
■マーヴルVS.カプコン2

すっかりカプコン・サイドの顔として定着し、主人公格のルビィ ハート以上に主人公的な雰囲気を漂わせる。



■スターグラディエイター2

操作キャラクターとしては登場しないが、ガンテツの真のエンディングでゲレルトの隣にすわっている、ハチマキの男はひょっとして……。



■私立ジャスティス学園

さくらのエンディングで、さくらが「あの人」のことを思い浮かべるとき、そのうしろ姿が画面に表示される。



■ポケットファイター

世界中の強いヤツの話を聞くため、知識豊富とウワサされるタバサを訪問。一戦まじえたのち、ハウザーのことを教えてもらうが、ドラゴンが相手とわかるとさすがに危機感をあらわにする。そのほか、さくら編では彼女の修行に付き合うハメに。女性には免疫がないようで、お色気たっぷりのモリガンや服を着ていないフェリシアにあたふたする場面も。

RYU（リュウ）【人物・♂】



■ストリートファイター ザ・ムービー

『ストII』シリーズのリュウをモデルとする、実写映画出身のキャラクター。モデルとなったリュウのように日本男児ではなく、香港出身という設定。KENとふたりでチームを組み、世界各地を放浪しては休む間もなくストリートファイトを行なっている。もっとも、実際にはチンピラ同然の存在であるらしく、都市シャドルーを訪れたのも、もとはと言えばシャドルー・ギャングと、ある「取引」を行なうため。エンディングでは、バイソン将軍を倒したのち、師から学んだ格闘術を平和になった世界で活かす。なお、本作におけるフルネームはRYU HOSHI（リュウ・ホシ）で、師匠の名もゴウテツではなくSHENG LONG。

竜馬（リョーマ）【人物・♂】

年齢：19歳／身長：170cm／体重：61kg／職業：浪人



■パワーストーン

とある小さな島国に住む一介の下級武士。せまい島国での生活に飽き、広い世界をこの目で見るため、愛刀を携え故郷を飛び出した。今回の冒険も腕試しの機会ととらえており、パワーストーン自体には興味がない。二刀流の使い手で、刀のリーチの長さを活かした攻撃ができるが、動作は大振りでスキが多い。また、刀がジャマしてか、物を持ち上げたり投げたりするのは苦手としている。



■パワーストーン2

念願の名刀「土佐嵐」を入手。刀身に月光を当ててながめていると、切っ先から不思議な光が伸びて雲間に浮かぶ「浮遊城」を照らし、竜馬の身体は空中へ。これは名刀のお導きと考え、腕試しの好機とばかりに浮遊城での冒険へ挑む。

リリー【人物・♀】

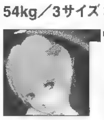


■『ストIII』シリーズ

ジャッジメントギャルズのひとりで、インド出身。サリーに少し似ている。

リリス【人物・♀】

本名：なし（もとモリガン＝アーンスランド）／出身地：魔界・封印空間／身長：168cm／体重：54kg／3サイズ：B74・W59・H83

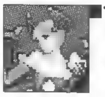


■ヴァンパイア セイヴァー

モリガンの封印された魔力の一部が人格を持ったもの。すなわち、モリガンの半身。本当の身体（＝モリガンの身体）を欲し、モリガンとダークストーカーズを誘いこむことを交換条件として、ジェダからかりそめの肉体を与えられた。実体を得たとは言えその肉体は不安定なもので、いずれ消滅する運命。最後は念願の身体を前に力つきるも、モリガンの気まぐれにより「一体化」の望みはかなえられる。「モリガン・ロリータバージョン」とも言うべき幼い外見を有しているのは、モリガンの模倣でありながら完全たり得ないことの象徴。言動などもあどけなく、小悪魔的な雰囲気を漂わせる。挑発時のフキダシから察するに、甘いモノが好きなようだ。

■ヴァンパイア セイヴァー2

設定は『セイヴァー』と同じだが、キャラクター別のエンディングは用意されていない。かわりに（？）エンディングのオマケ画面として、彼女とモリガンの妖しい絵がランダムで表示される。



■マーヴルVS.カプコン

すでにモリガンに吸収されたあとらしく、モリガンの登場シーンや一部の技で姿が見られる。また、リリスの精神がモリガンの肉体に宿ったものが「リリス風モリガン」の名で登場。そのセリフによれば、リリス自身はオンスロートのようなオジさんは趣味ではないらしい。

■マーヴルVS.カプコン2

前作同様、モリガンの一部として顔を出す。ただし、リリス風モリガンは登場しない。



■ポケットファイター

モリガンのマイティコンボ「ダークネスイリュージョン」に登場し、ふたりで協力して相手をボコボコにする。また、モリガンのエンディングでは男たちにチヤホヤされながら通り過ぎ、モリガンの怒りを買う。そのほか、タバサの研究室ステージにも姿を見せる。

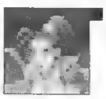
リリス風モリガン【人物・♀】



■マーヴルVS.カプコン

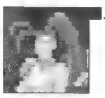
リリスの精神がモリガンの肉体に宿ったもの。モリガンとリリスが頭をぶつけた拍子に、互いの精神が入れかわってしまったらしい。リリスのカラーリングになったモリガン、といった外見をしており、一部の技はリリスのものを受け継いでいる。エンディングでは、もとにもどるためにもう一度頭をぶつけ合おうとするが、そこに頭突き特訓とカンちがいしたザンギエフが乱入。モリガンのみがもとの肉体を取りもどし、リリスのほうはなんとザンギエフと入れかわってしまう。

リン・クロサワ【人物・♀】



■ストZERO2／ストZERO2 ALPHA

'94年に発売されたアクションゲーム『エイリアンVS.プレデター』の操作キャラクター。『ストZERO2』『ストZERO2 ALPHA』では、ケンステージの背景にイライザ誕生パーティーの来賓として登場し、プールに入っている。



■ストIII／ストIII 2nd

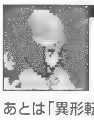
ケンステージである日本の露天風呂に、春麗やフェリシアと並んで入っている。

竜胆館（りんどうかん）【施設】

■ストIII 3rd

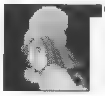
空手少女まことの実家が経営する空手道場。所在地は土佐。名門だが現在は見る影もなく落ちぶれており、ここをふたたび繁栄させるのがまことの望み。エンディングでは、最年少師範となったまことのおかげで大盛況となる。

リンリン（鈴鈴）【人物・♀】



■ヴァンパイア ハンター

レイレイの双子のお姉さん。レイレイが暗器を学んだ一方、彼女は仙術を学んだ。母亡きあとは「異形転身の術」を使ってお札に変身し、妹と協力してダークストーカーズ退治をつづけている。ふだんは人間の姿でレイレイの棺を抱えて旅をしているが、戦闘開始とともにお札に身を変え、レイレイが暴走しないように彼女の額にはりつく。なかなかかわいい顔をしているため、素顔が出る機会が少ないにもかかわらず、ファンは多い。最後は妹とともに力つきるが、母の力で転生を果たす。

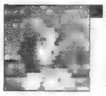


■ヴァンパイア セイヴァー

生まれ変わってもやっぱりレイレイの双子の姉で、外見も変わっていない。16歳の誕生日に仙術に目覚めたのがわざわいして妹ともども魔次元へ。前世と同じく、お札になってレイレイを助けつつ魔次元を切り抜け、最後は無事に帰還する。レイレイの勝利ポーズやダークフォースなど、人間の姿で登場する機会が増えた。

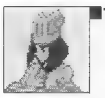
■ヴァンパイア セイヴァー2／ハンター2

レイレイの手助けをしている点はこれまでと同じだが、レイレイのエンディングに登場することはない（キャラクター別エンディングがなくなったため）。



■ストZERO2／ストZERO2 ALPHA

ケンステージの背景に、イライザ誕生パーティーの来賓として登場。レイレイと一緒におめかししている。



■マーヴル・スーパーヒーローズ

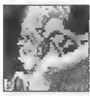
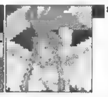
VSモードで80連勝すると、人間の姿で登場。108連勝すると、カラーリングの異なる8人のリンリンがずらりと並ぶことに。



■ポケットファイター

レイレイの姉だが、本作ではお札の形をつらぬいており、人間の姿はレイレイのエンディングでしか見られない。お姉ちゃんは戦闘中でもアルバイトでもラクをしている、とレイレイはちょっぴり不満そう。

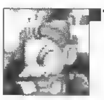
ルアン【モンスター・♀】

■ウォーザード

ゴラの大陸に住む、美しい女性の姿をした不死鳥。生命の象徴とされ、人々から「神鳥」とあがめられていたが、あるとき黒い影の影響を受け、人々を襲うどう猛な妖鳥へと変貌してしまった。

ルー【人物・♂】



■マーヴルVS.カプコン

3種類の作品が楽しめる『ワンダー3』（'91年発売）に収録されていた、『ルースターズ』と『チャリオット』の主人公。ルーは1P側のキャラクターで、『ルースターズ』では伝説の乗り物"チャリオット"を求め、また『チャリオット』ではそのチャリオットにまたがり、2P側のキャラクター・シパとともに行動していた。『マーヴルVS.カプコン』では、スペシャルパートナーとしてアカビーとともに参戦する（→ルー&アカビー）。

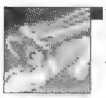
ルー&アカビー【人物】

■マーヴルVS.カプコン

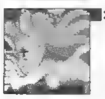
コンビで登場するスペシャルパートナー。ヴァリアブルアシスト時には、ルーが得意の弓矢攻撃を放ち、アカビーが火炎攻撃を仕掛ける。

ルーシー【人物・♀】

種族：キャットウーマン



■ヴァンパイア ハンター／セイヴァー／セイヴァー2／ハンター2／マーヴルVS.カプコン2



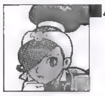
■ポケットファイター

フェリシアの「プリーズヘルプミー」で登場する、フェリシアお助け隊の一員。バンダナを巻いた大人のキャットウーマンで、人間に換算すると18歳に相当。シニカルなところがある。

ルージュ【人物・♀】
年齢：23歳／身長：168cm／体重：48kg／職業：占い師

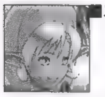


■パワーストーン
放浪の旅をつづける、妖艶な女占い師。水晶の輝きに誘われてパワーストーンを探す旅に出発し、優雅な踊りと的中率200%の占いを武器に数々の危機を切り抜けていく。炎を意のままにあやつる能力を持ち、攻撃力の高い炎の舞で相手を圧倒する。



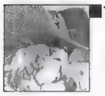
■パワーストーン2
商売道具の水晶玉が割れたことに胸さわぎを感じた彼女は、パワーストーンに念をこめ、不吉の元凶が巣くう地――浮遊城へとワープ。邪悪な気配の正体に近づくため、探索を開始する。

ルカ【人物・♀】



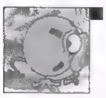
■スターグラディエイター2
ゴアによって生み出された人造人間の少女。ゴアの好みに沿った外見をしており、可憐な顔にナイスバディの持ち主。一方、中身はゴアの性格をもとに作られたため、人を殺すことを無上の楽しみとしている。ゴアのボディガードとしての役目も果たせるよう、彼と同等の戦闘能力が与えられており、強力なプラズマ魔術をあやつる。ゴアに対してのみ防衛義務を負うとの考えを持ち、ビルシュタインやほかの第四帝国の人々のために闘うという発想はまったくない。プラズマパワーが暴走する危険を秘めており、感情回路はやや不安定で、ふとしたはずみから愛情が殺意へと変わる可能性がある。真のエンディングのほうが通常エンディングよりも救いがない。

ルビィ ハート【人物・♀】



■マーヴルVS.カプコン2
大洋にその名を馳せる女海賊。父のあとを継ぎ、海賊一味をひきいることになった。「波蝕の錨」を確保しようとする海賊組織の作戦に荷担したことから、一連の騒動に巻きこまれていく。片目を眼帯のようなもので覆っているが、隻眼かどうかは定かではない。戦闘時には、各地から盗み集めた魔法の道具を駆使し、独自の闘いぶりを見せる。技のなかには、相手をタルに閉じこめタルの外からナイフを突き刺すという、どこかで見たようなものも。完全にオリジナルのキャラクターながら、カプコン・サイドの主人公格。もっとも、「ストⅢ」のアレックス同様、主人公としての影は薄いようだ。

ル・マルタ【モンスター】



■ヴァンパイア／ハンター／ハンター2
暴走しがちなザベルの監視役としてオゾムが遣わした、ひとつ目で出ベソの超獣。ザベルの闘いをサポートしつつ、彼の魂が暗黒化するさまを見守っている。さまざまな姿に変身することができ、ザベルがかかえるギターもル・マルタの一部。本質的にはオゾムの部下であるため、ザベルがオゾムに刃向かう動きを見せたときも、いち早く報告していた。ちなみに「ル・マルタ」という名前は、『ワンダー3』に登場したザコキャラクター「ルマルタ」に姿がそっくりなことからつけられたのだとか。

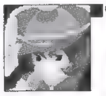


■ヴァンパイア セイヴァー／セイヴァー2
主人のオゾムの命令でザベルを監視していたが、ジェダの復活にともなって主人が消滅したため目的を失い、クサれ縁のザベルと行動をともにすることになった。闇の心を見抜いてか、バレッタにひと目ボレする場面も。

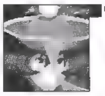
レイカ →天宮（あまみや）レイカ

レイス →ザ・レイス

レイレイ（泪泪）【人物・♀】
種族：チャイニーズゴースト／出身地：中国／生年：1730年（16歳で施術）／身長：155cm／体重：43kg／3サイズ：B83・W59・H86



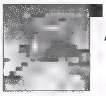
■ヴァンパイア ハンター
かわいいキョンシー少女。仙術師の家系・少家に双子の妹として生まれ、自身も仙術師としての修行を積んでいた。だが、正式な仙術師となるための儀式が行なわれる前夜、彼女たちの村はダークストーカーズの急襲にあい、自分たち姉妹をかばって母が亡くなってしまう。残された彼女は、母の魂を救わんと、「異形転身の術」を用いてキョンシーに変身。姉のリンリンと協力し、ダークストーカーズと闘うことに。お札になった姉に制御されており、姉がいないと暴走してしまう。たっぷりとした袖のなかには、無数の暗器を隠し持ち、戦闘時にこれらを活用。暗器の種類は豊富で、なかにはバルログのツメや春麗の腕輪などといったものも。エンディングでは、目的を果たして力つき、母の力でふたたび双子として転生する。



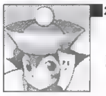
■ヴァンパイア セイヴァー
パイロンとの闘いののち、またも仲良し双子姉妹として生まれ変わったレイレイ。だが16歳を迎えた夜、姉妹そろって仙術に目覚めると、それを感知したジェダの手により、ふたりの意識は「魔次元」へと飛ばされてしまった。前世の能力を取りもどした彼女は、もとの世界に帰るため、姉と協力して闇を進む。お札なしの暴走状態がダークフォースで表現され、暗器の種類もより充実。いぶきの苦無が加わり、EX必殺技「中華弾」では時限爆弾まで飛び出す。エンディングでは、前世の母に導かれ、かつての記憶を取りもどすもつかの間、人間界へ帰還する。

■ヴァンパイア セイヴァー2
設定は「セイヴァー」と同じだが、キャラクター別のエンディングは用意されていない。

■ヴァンパイア ハンター2
設定は「ハンター」と同じだが、キャラクター別のエンディングは用意されていない。

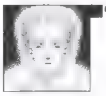


■ストZERO2／ストZERO2 ALPHA
ケンステージの背景に、イライザ誕生パーティーの来賓として登場。キョンシーではなく生きている人間の姿で会場にたたずみ、やはり人間の姿のザベルにギターを聴かされている。

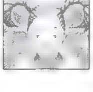


■ポケットファイター
ダークストーカーズを追って旅する途中に旅費が尽き、急きょバイト探しを開始。破格の条件を提示するザンギエフを捜しに出かける。最後はロシアのサーカス団の花形スターとなり、ダークストーカーズのことも忘れて末永く幸せに暮らす。このほか、タバサ編では魔法の杖を持つ者として狙われ、豪鬼編では彼に新しい修行場を紹介する。

レイレイの母【人物・♀】



■ヴァンパイア ハンター
レイレイとリンリンの母親。すぐれた仙術師だったが、ダークストーカーズの襲撃のさい禁断の仙術「異形転身の術」を用い、娘たちを助けるも自身は落命。さらに、術の反動で魂が闇にさまようこととなってしまい、そんな彼女の魂を救おうと、レイレイとリンリンはダークストーカーズとの闘いに身を投じた。レイレイのエンディングでは、自分の魂を清めてくれた娘たちに感謝し、「転生の術」でふたりを転生させる。



■ヴァンパイア セイヴァー
本作におけるレイレイとリンリンの、前世での母親。レイレイのエンディングでは、魔次元の消失に困惑するレイレイとリンリンの前に現れ、人間界への道を指し示す。

レイン【人物・♀】
武器：プラズマサイズ



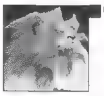
■スターグラディエイター2
「ビルシュタインの娘」と呼ばれる謎多き美女。「娘」と言っても実際に血のつながりがあるかどうかは不明。ただ、ビルシュタインに気に入られていることだけはたしかで、常時彼につきしたがっている。今回、例外的にビルシュタインのもとを離れ、自分の婿にふさわしい強い男を探しに出かけた。婿探しをしているためか、白いウェディングドレス風の衣装に身を包む。すべてはビルシュタインから「新たなる地球人類」の母胎となる役目を課せられているための行動なのだが、「父」の計画につき合うことに飽き飽きしている様子。言葉づかいや態度が上品である一方、内なる心は氷のように冷たく、その気性どおり冷気を用いた攻撃を得意とする。

レインボー・ミカ【人物・♀】
本名：七川美華／身長：168cm／体重：62kg／3サイズ：B97・W72・H93／血液型：O型／出身地：日本・北陸／好きなもの：ザンギエフ様のプロレス理念／嫌いなもの：年下の礼儀知らず／趣味：砂浜ランニング、指立て伏せ、首ブリッジ／特技：大食い



■ストZERO3
女子プロレスラーとしてのデビューを間近にひかえた期待の新人。幼少時より「リングの星」を夢見ていた。中学卒業後、練習生時代を経て、元女子プロレスラーのハルマゲドン陽子に弟子入り。売りこみの一環と称し、ストリートファイターたちと野試合をしつつ各地をまわっている。目元に覆面をしているため表情は図りにくいが、じつはかなりの感動屋で、語尾に「～ス！」をつけるのがクセ。「様」付けで呼ぶほどザンギエフにあこがれており、彼を心の師と仰いでいるためか、自身も投げ技を得意とする。エンディングでは、あこがれの「ザンギエフ様」に協力し、ふたりでサイコドライブを破壊。いつの日か大きな舞台でザンギエフと闘うことを目標にすえ、トレーニングに励む。

レオ【人物・♂】
出身地：グリーディア／年齢：35歳／身長：218cm／体重：125kg／血液型：B型



■ウォーザード
獅子の肉体を持つ、半人半獣の闘士。「獅子王」の異名をとる。グリーディア候国の国王で、かつては王道をもって国を治め「名君」とうたわれていたが、帝国軍の圧倒的な軍事力の前に敗北。獣化の呪いをかけられ、一時は心もろとも畜生道に落ちた。呪いを解かんとした臣下たち103人の命と引きかえに、人の半身と心を取りもどすと、帝国への復讐の旅に出る。4人の操作キャラクターのなかでも剣と盾を手に闘うのは彼ひとり。エンディングの分岐によっては、無事に人の姿を取りもどすことも、完全に獅子へと変貌をとげることもある。



■ポケットファイター
背景に登場。タバサの研究室ステージでイスにすわっている。また、本作の豪鬼は、フラッシュコンボ中に彼のコスプレをする。

レジスタンス軍【組織】
■サイバーボッツ
連合軍に対抗する組織。十数年前に神楽辰乃進が創設した。現在は、辰乃進の息子・千代丸がリーダーをつとめる。地球最大の規模を誇る軍事組織で、世界各地に支部が存在し、地下に隠されたシャトル発着設備の数は20以上。本部基地はアメリカ北部の森林地帯にあり、シェルターを兼ねた巨大格納庫やVA工場など、一国の軍隊に匹敵するほどの設備を備える。軍が採用しているVAはゲイツ（P-10033型）で、これは、現在の連合軍では使われなくなった旧型ゲイツに改良をほどこしたもの。

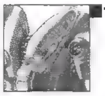
烈（レツ）【人物・♂】



■ストリートファイター
日本代表のひとりで、僧形のストリートファイター。かつては少林寺拳法の師範だったが、私闘をくり返したために破門された。つるピカの坊主頭が特徴。

レッドベレー【組織】
■『ストZERO』シリーズ／ファイナルファイト リベンジ
ロレントがかつて所属していた、アメリカ軍の精鋭部隊。おそらく、実在するアメリカの陸軍特殊部隊「グリーンベレー」をもじったもの。

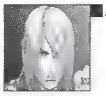
レプトス【VA】
コードナンバー：RF-004／アーム：パワーナックル／レッグ：コマンドウォーカー／ウェポン：レーザーキャノン／頭頂高：16.0m／総重量：31.6t／センサー有効半径：11500m



■サイバーボッツ
特殊工作および汎用高機動VA。メインフレームを極限まで軽量化し、低出力のままで機動性を高めた。高い完成度を誇り、カスタムバリエーションが豊富。同時期に開発されたVA・ブロディアとくらべてオプションの汎用性は低いものの、純正品が充実しているためあまり問題はない。

レプトス・シリーズ【VA】
■サイバーボッツ
レプトスを基本形とする、VAのバリエーション。このシリーズの機種はみな名前の最初に「R.」がつく。→R.ジャッカル、R.ライトニング

レミー【人物・♂】
出身地：フランス



■ストⅢ 3rd
愛と憎しみというふたつの激しい感情に揺れ動く、あやうい青年。長い銀髪にスマートな体型をした正当派の美形だが、どこか暗い雰囲気を漂わせている。格闘家の父が自分たち家族を捨てて姿を消したことから、父に対する怒りを格闘家すべてに向けるようになった。その一方で姉を偏愛しており、彼女が亡くなっても遺体を海底に保存し、語りかける……と、なかば狂人めいた行動をとっている。もっとも最後には、格闘家を憎むだけでは何も解決されないということに気づき、姉へのいびつな愛に別れを告げて新たな道へと歩き出す。

連合軍① →コロニー連合軍

連合軍② →地球連合軍

連合国 →コロニー連合国

連邦軍 →地球連邦軍

連邦政府【組織】
■サイバーボッツ
コロニー連合軍と地球諸国とのあいだに結成された地球行政機関。もっとも、連合軍の力が肥大化した現在では、有名無実の存在となり果てている。PS・SS版の千代丸&鉄山のエンディングでは、千代丸がここの要職に就いたこともあってか、正常に機能しはじめたようだ。

ロイ・ブロムウェル【人物・♂】

生年月日：5月2日／血液型：B型／身長：181cm／体重：85kg／3サイズ：B122・W82・H88／好きなもの：おしゃれ、ブランドもの／嫌いなもの：日本、日本人、卑怯なこと／特技：腕相撲（ボーマンとは良きライバル）／所属高校：パシフィックハイスクール



■私立ジャスティス学園
パシフィックハイスクールに通う、金髪の御曹司。アメフト部では花形のQB（クォーターバック）をつとめているうえ、眉目秀麗、成績抜群と、全女生徒たちのあこがれのマト。祖父が太平洋戦争で片足を失ったという話を幼少時から聞かされてきたため大の日本嫌いで、何かにつけてはすぐ日本人をバカにするような態度をとる。外交官になるための修行の一環として、父の命令で仕方なく日本に留学した。アメリカ帰国と引きかえにジャスティス学園の調査を父から依頼され、しぶしぶ学園に探りを入れ出すが、バツたちとふれ合ううちに日本人への理解と親交を深めていく。ティファニーのことは、なんだかんだ言って結構気にかけている様子。

ロイヤルヘブン【乗り物】

■パワーストーン2
悪の料理人グルマンがシェフを務める、豪華飛行船。ガルーダが新婚旅行に利用した。

老ジョセフ【名称】

■『ジョジョの奇妙な冒険』シリーズ
ゲーム中で最初から使用できる、67歳のジョセフ・ジョースターを指す言葉。若ジョセフと対比させるため、こう呼ばれることがある。

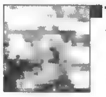
→ジョセフ・ジョースター

ローグ【人物・♀】

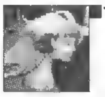
本名：不明／身長：約173cm／体重：約54kg



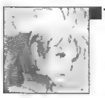
■エックス・メンVS.ストリートファイター
エックス・メンのメンバーで、皮膚を接触させた相手の記憶と能力を吸収する能力を持つミュータント・ガール。その力がわざわいし、ファーストキスでボーイフレンドを昏睡状態におちいらせてしまって以来、恋に積極的になれずにいる。ただし、ガンビットとは互いにひかれ合っている様子。自慢の怪力と頑丈さ、そして飛行能力は、ミズ・マーヴルというヒーローの能力を受け継いだもの。エンディングでは、ふつうの人間にもどらないかとベガに誘われ、タンカを切って突っぱねるものの、春麗とフツーの女の子について語り合い、ともに肩を落とすひと幕も。



■マーヴル・スーパーヒーローズVS.ストリートファイター
庭園ステージの背景で、ガンビットと並んで立っている。ふたりでデートでもしているのだろうか？

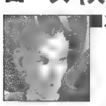


■マーヴルVS.カプコン
スペシャルパートナーとして登場。ヴァリアブルアシスト時にVの字を描くように、急降下・急上昇パンチを相手に見舞う。また、ガンビットのエンディングにも登場し、モリガンをナンパ中のガンビットを飛行能力で連れ去ってしまう。

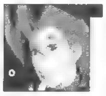


■マーヴルVS.カプコン2
プレイヤーが操作できるのは、初登場時以来ひさびさのこと。

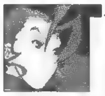
ローズ【人物・♀】



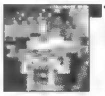
■ストZERO
身長：178cm／体重：54kg／3サイズ：B96・W57・H86／血液型：？型
ジェノバで占い師をしている、謎めいた美女。年齢不詳だが、春麗からはオバサン呼ばわりされている。人間の精神力を物質へ変換する「ソウルパワー」の使い手で、戦闘時にはおもにマフラーを通して力を放出。ソウルパワーと似て非なる悪の力・サイコパワーを闇に封じることが自身に課せられた最後の使命であると確信し、その力の使い手――ベガを追う。最後は自身の力をすべて出し切り力つきるも、ベガを倒すことはできずに終わる。



■ストZERO2／ストZERO2 ALPHA
あまりに占いがよく当たるため、逆恨みする者も少なくない美人占い師。邪悪な力の使い手・ベガの暴走を止めることを使命とし、ベガ同様に邪悪な波動を持つ豪鬼とも敵対する。前回ほど悲惨な結末は迎えないが、ベガとサイコパワーの封印にはやはり失敗。占いでベガの生存を知り愕然とする。エンディングの入浴シーンはファン必見!?



■ストZERO3
NEW DATA 出身地：イタリア／好きなもの：シェリー酒、入浴／嫌いなもの：UV、早起き／特技：タロット占い
命にかえてもベガを封じなくては、という使命に駆られてシャドルー基地へ向かう。エンディングでは、かつて彼女がベガの弟子だったことが判明。闘いのすえ、自分とベガの魂が同一であることに気づくもすでに遅く、ベガの魂がローズの肉体へと受け継がれてしまう。『ストZERO』シリーズの彼女は、ナッシュと並ぶ悲劇のキャラクターとしておなじみだったが、本作ではナッシュがハッピーエンドを迎え、彼女だけが相も変わらぬ悲劇的結末を迎えることに……。



■マーヴル・スーパーヒーローズVS.ストリートファイター
背景に登場。庭園ステージの遠景でたたずんでいる。



■ポケットファイター
背景に登場。バー・ステージで、ロレント＆ガイとともに2階席から闘いを見守る。

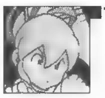
ローズインターナショナル【組織】

■私立ジャスティス学園
ティファニーの父親が経営する大会社。アメリカのロサンゼルスに本社をかまえる。『ストZERO』シリーズのローズとはたぶん無関係。

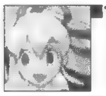
ロートシュトルム号【乗り物】

■『パワーストーン』シリーズ
エドワード・フォッカーの父、プライドの愛用する飛行機。名前が判明するのは2作目だが、1作目のフォッカーのエンディングでプライドが乗っているのはこの機体かもしれない。

ロールちゃん【ロボット】

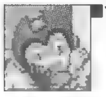


■マーヴルVS.カプコン
ロックマン同様にライト博士が作った、少女型アンドロイド。『ロックマン』シリーズに登場しており、単に「ロール」と呼ばれることもあるが、基本的には「ちゃん」づけされる。本作では、隠しキャラクターとして参戦。ロックマンと似た攻撃を使うものの、本来はお手伝い用に作られたためか、攻撃性能の面ではロックマンにおよばない。エンディングでは、ロックマンより先にステージクリアしたということで、パワーアップしてつぎの面に進む。どうやらvsオンスロート戦も、彼女らにとってはDr.ワイリーの野望を阻止するための通過点でしかなかったようだ。

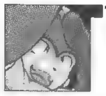


■マーヴルVS.カプコン2
前作に引きつづき参戦。必殺技のなかには、「花束爆弾」なる物騒な名前のものも。

ロックマン【ロボット】



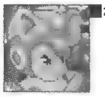
■マーヴル・スーパーヒーローズVS.ストリートファイター
'87年に発売されたファミコン用アクションゲーム『ロックマン』をはじめとする、『ロックマン』シリーズの主人公。もとはライト博士が作った家庭用ロボットだったが、悪の科学者・Dr.ワイリーの悪事を阻止するため、みずから志願して戦闘用ロボットに改造され、Dr.ワイリーの野望に立ち向かった。以来、ロックマンは家庭用ゲームやアーケードゲームなどにつぎつぎと登場し、いまやカプコンを代表するキャラクターのひとりとなっている。ちなみに、本作にはロックマン自身は登場せず、かわりにロックマンの着ぐるみが、デパートステージに姿を見せる。



■マーヴルVS.カプコン
操作キャラクターとしては『VS.』シリーズ初登場。エンディングでは、倒したオンスロートのそばに落ちていたアイテムを拾い、オンスロートの技であるマグネティック・ショックウェーブを身につけてしまう。また、ロールちゃんのエンディングでは、ロールちゃんに先を越されたためか涙をこぼす。



■マーヴルVS.カプコン2
隠しキャラクターとして、前作にひきつづき参戦を果たす。



■ポケットファイター
本作のフェリシアは、ガードクラッシュやフラッシュコンボで彼のコスプレをする。

ロッソ　→ヴルカーノ・ロッソ

ロベルトの母【人物・♀】



■私立ジャスティス学園
まだ若くて美人な、ロベルトの母親。ロベルトのエンディングに登場し、Jリーグ入りの夢が絶たれたと落ちこむ息子を励ます。

ロベルト三浦【人物・♂】

生年月日：11月16日／血液型：A型／身長：177cm／体重：73kg／3サイズ：B101・W82・H88／好きなもの：（サッカーに関するものはなんでも好きだが、ガンマニアでもある）／嫌いなもの：陰気なもの／特技：早撃ち（実弾は撃ったことがない）／所属高校：五輪高校

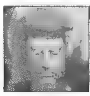


■私立ジャスティス学園
五輪高校サッカー部に所属する、天才ゴールキーパー。バイザーでつねに素顔を隠している。ブラジル人のクォーターだが、ラテンの血が入っているとは思えないほどクールでシャイな性格。ただし、サッカーがからむと熱血野郎に変身する。情に厚く、困った人を見ると放っておけないところがあり、学園襲撃事件の犯人探しにいきりたつ将馬と夏のお目付役としてふたりに同行。3人組のなかではもっとも影が薄く、ラブラブなふたりの仲介役というツラい役まわりを演じている。Jリーグのゴールキーパーになるのが夢だが、じつはフォワードとしての素質も持つ。

ロレント【人物・♂】



■ストZERO
＜『ファイナルファイト』時プロフィール＞身長：182cm／体重：80kg／出身地：アメリカ／特技：手榴弾投げ／好きな食べもの：？／嫌いな食べもの：キクガシラコウモリ、オオハラブトツノガイ
『ファイナルファイト』の4面のボスとして登場した、マッドギアの幹部のひとり。マッドギアに入る以前はレッドベレーに所属していた。棒術を得意とするが、あぶなくなると逃げながら手榴弾を投げてくる困った男。本作ではソドムのエンディングに登場し、マッドギア再生のため、ソドムらかつての仲間に協力する。



■ストZERO2／ストZERO2 ALPHA
NEW DATA 身長：180cm／体重：81kg／3サイズ：B122・W86・H90／血液型：O型
「軍人の軍人による軍人のための国家」の建国を目指して奔走する、元マッドギアの幹部。ソドムとは異なり、マッドギア再興には興味がないようだ。レッドベレー時代から「勝利のためには手段を選ばない」をモットーに掲げ、ワナや謀略も英知の結晶と見なす。実際の技でもワイヤーやナイフを用い、トリッキーな動きで相手をホンロウする。最後は、ジェシカ誘拐事件以来の宿敵・ガイと対決。これに勝利を収めると、軍人国家建設のためメトロシティでクーデターを起こし、またもハガー市長を困らせる。

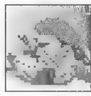


■ストZERO3
NEW DATA 好きなもの：規律、統制／嫌いなもの：軟弱、怠惰／特技：オリジナルトラップ考案・設置、アンブッシュ
銃器や爆薬のあつかいに長けた元軍人。最強の軍人国家に不可欠な「究極の国防」を実現させるため、強力な同志を求めて世界を旅している。当初はかつての敵・コーディーを仲間にする予定だったが、堕落した彼に失望。手っ取り早く軍事を増強するため、シャドルー乗っ取りをはかる。エンディングでは、洗脳による統治は理想に反するとしてサイコドライブを破壊。「狂った理想に燃える悪人」といったこれまでの役どころから変わり、なかなかの男っぷりを見せる。

■ストEX／ストEX plus
かつて一部隊をひきいて、D.ダークの部隊を壊滅状態に追いこみ、わざとD.ダークひとりを生き残らせ、狂気へと導いた。このため、D.ダークにはロレントの戦法および思考がすりこまれてしまっている。なお、本作にロレントが登場することはない。



■ファイナルファイトリベンジ
『ストZERO』シリーズでおなじみとなった、マッドギアの元幹部。マッドギアに入る以前は傭兵隊長をつとめていた。資本主義に腐りきった社会を改革するべく軍事国家建設を目指し、今回の闘いに参戦。最後は『ストZERO2』同様、メトロシティ制圧に着手する。



■ポケットファイター
背景に登場。バー・ステージでは、ローズやガイとともに2階席から闘いを見物。中華街ステージでは、ほふく前進しながらラーメンをすすっている。なお、本作のいぶきは、必殺技使用時に彼のコスプレをする。

ロンベルト【人物・♂】

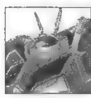


■ウォーザード
タバサ編に登場する、甲冑の騎士。莫大な財宝を目当てに帝国に乗りこむ途中、タバサに会って興味を抱く。腕には自信を持っていたが、ブレイドには歯が立たず敗れてしまった。

わ行

ワーロック【VA】

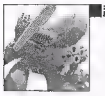
コードナンバー：X-O／アーム：フォースクロー／レッグ：コマンドウォーカー／ウェポン：150mmバルカン砲（推定）／頭頂高：16.5m／総重量：39.8t／センサー有効半径：12150m



■サイバーボッツ
G.O.D.の格納用に製造された、連合軍のVA。通常はコックピット部分のみが最終兵器内部に取りつけられている。半生命体とでも言うべき構造を持ち、ほかのVAとは一線を画す。ゲーム中においても、攻撃スピードが早く、画面の半分を覆うサイズの飛び道具を持ち、相手の体力を吸収することも可能……と、その性能は全VA中トップクラス。対CPU戦でG.O.D.専用の機体として登場するほか、隠し機体として操作することもできる。

ワイズダック【ロボット】

型式：GZ-56／頭頂高：16.5m／総重量：64.8t／装甲素材：ニューセラミックチタン複合材／所属：SHTO陸軍（轟雷編のみ地球連合軍）／制作：菱井重工／装備：240mm3連マシンキャノン、フォトンスピア、アイアンクロー、マルチプルラウンドシーカー、マルチプルディスペンサー



■超鋼戦紀 キカイオー

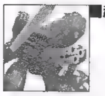
●全編共通項……拠点制圧用空挺陸戦兵器。分厚い装甲に強力な武器を多数装備しており、最前線に投入されることが多い。ほかの機体がヒーローロボット風なのに対し、ミリタリー色が強く打ち出されている。地響きとともに戦場を歩むその姿は、「ロボット」というよりも「歩く要塞」と呼ぶにふさわしい。一度に5人が搭乗可能となっており、物語中ではおもにゴンザレス隊が操縦する。

●ワイズダック編、キカイオー編、ディクセン・ナカト編、ラファーガ編・ストーリーB、ツインザムV編・ストーリーA……SHTO陸軍特殊部隊に所属する機体。ワイズダック編・ストーリーAではゴンザレス隊以外も使用している。また、ワイズダック編・ストーリーBでは猿兵も乗りこなす。

●轟雷編（DC版）……地球連合軍の陸軍部隊が保有。本部基地に迫りくるアレクシムの迎撃に用いられるはずだったが、巽博士の細工により故障が続発、出動不能に。

ワイズダック・オルソロッソ【ロボット】

型式：GX-56R 1



■超鋼戦紀 キカイオー

対CPU戦には登場しない、シャドーレッド専用の隠し機体。ワイズダックのカラーリングが、シャドーレッドのシンボルカラーである赤に変更され、頭部にツノがついたもの。本家ワイズダックとは外見のみならず性能的にも異なっており、よりすぐれた機体となっている。

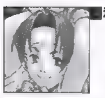
若ジョセフ【名称】

■『ジョジョの奇妙な冒険』シリーズ

18歳に若返ったジョセフの通称。1作目では、スタンダードな老人バージョンのジョセフとゲーム中の表記が区別されることはなかったが、2作目では「誇り高き血統ジョセフ」という名がついた。 →誇り高き血統ジョセフ

若葉（わかば）ひなた【人物・♀】

生年月日：4月12日／血液型：O型／身長：155cm／体重：41kg／3サイズ：B78・W56・H78／好きなもの：ショートケーキ、レアチーズケーキ、珍しいもの、格闘技／嫌いなもの：不潔なもの、虫（とくにゴキブリとガ）／特技：体を動かすことならなんでも、カラオケ／所属高校：太陽学園



■私立ジャスティス学園

元気いっぱいで好奇心旺盛な、太陽学園の女子生徒。母校が襲われたことに憤慨していたところに、襲撃事件の真相を探ろうとバツが転入してきたため、彼に共闘をもちかけて強引についていく。女子高生にしては少々雰囲気が幼い。勉強・スポーツともに得意で、なかでも格闘技に関しては天賦の才を持ち、通信教育仕込みながら全国レベルの腕前を誇る。さくら、夏と仲が良く、仲間うちでの愛称は「ひな」。バツのことが気になるようだが、恋愛感情までには至っていないようだ。勝利ポーズで見せるミョーな踊りは必見!?

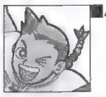
ワンタン【人物・♂】

年齢：19歳／身長：165cm／体重：56kg／職業：クンフー修行家



■パワーストーン

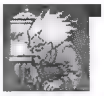
黒い髪を三つ編みにまとめた、拳法家の少年。流れるような動きとすばやさが身上。免許皆伝への最後の試練として、師匠から「不思議な玉」の入手を命じられ、石を求めて各地を転々とする。困っている人を見ると放っておけないが、助けたあとには見返りを要求する抜け目ない男。ほかのキャラクターたちがみな、最終的にはパワーストーンを発見するのに対し、彼だけはなぜか黄金の入れ歯を持ち帰るというボケをかます。



■パワーストーン2

師匠にならい、東安一の霊峰チョモラン山で荒行に励んでいたところ、山のはるか上へとのぼっていく浮遊城を目撃。師匠が言う「最後の試練」はこの城で待ち受けているにちがいないと考え、浮遊城へ乗りこんでいく。

ワンチェン【人物・♂】



■『ジョジョの奇妙な冒険』シリーズ

ロンドンの食屍鬼街（オウガーストリート）で秘薬をあつかう店を営んでいた東洋人。毒薬を買いにきたディオに、彼が波乱の人生を送るであろうことを予言したが、ジョースター家の焼け跡をあさろうとしてディオに血を吸われ、屍生人となってみずからも奇怪な運命をたどることに。ジョナサンの最期の波紋を受け、客船の動力機関を爆発させる直接の原因となった。ゲーム中では、邪悪の化身ディオ！！の子どもバージョンとして登場する。

ワンフー【人物・♂】



■ストZERO

「ファイナルファイト」に登場した、マッドギアの下っ端構成員。筋肉質というより単なる太っちょといった風体で、チャームポイントは弁髪（？）。本作ではソドムのエンディングに登場し、彼のマッドギア再生計画に協力する。

ンドゥール【人物・♂】

使用スタンド：ゲブ神



■『ジョジョの奇妙な冒険』シリーズ

承太郎サイドのキャラクターでストーリーモードを進めたさい、敵として登場。盲目ながらスタンド能力のおかげで、幼少時から死の恐怖をまったく感じない人生を送ってきたが、DIOとの出会いによって"悪の救世主"に見捨てられる怖れを抱き、もっとも忠誠を誓う者のひとりとして仕えることとなった。視覚のかわりに聴覚が異常に発達しており、地面に突き立てた杖を用いて数キロ先のかすかな音さえも聞きわける。原作では、承太郎らに敗れた直後、自分からDIOの情報が引き出されぬよう、スタンドで頭を打ち抜き自決した。

シリーズ別登場キャラクターDATA

■ストリートファイターⅡシリーズ

	ストリートファイターⅡ	ストリートファイターⅡダッシュ	ストリートファイターⅡダッシュターボ	スーパーストリートファイターⅡ	スーパーストリートファイターⅡ～ザ・トーナメントバトル	スーパーストリートファイターⅡX
リュウ	○	○	○	○	○	○
ケン	○	○	○	○	○	○
E.本田	○	○	○	○	○	○
春麗	○	○	○	○	○	○
ブランカ	○	○	○	○	○	○
ザンギエフ	○	○	○	○	○	○
ガイル	○	○	○	○	○	○
ダルシム	○	○	○	○	○	○
バイソン	CPU専用	○	○	○	○	○
バルログ	CPU専用	○	○	○	○	○
サガット	CPU専用	○	○	○	○	○
ベガ	CPU専用	○	○	○	○	○
T.ホーク	—	—	—	○	○	○
キャミィ	—	—	—	○	○	○
フェイロン	—	—	—	○	○	○
ディージェイ	—	—	—	○	○	○
豪鬼	—	—	—	—	—	○（コマンド入力で使用可能）

■ヴァンパイアシリーズ

	ヴァンパイア	ヴァンパイアハンター	ヴァンパイアセイヴァー	ヴァンパイアセイヴァー2	ヴァンパイアハンター2
デミトリ	○	○	○	○	○
ガロン	○	○	○	—	○
ビクトル	○	○	○	○	○
ザベル	○	○	○	○	○
モリガン	○	○	○	○	○
アナカリス	○	○	○	○	○
フェリシア	○	○	○	○	○
ビシャモン	○	○	○	○	○
オルバス	○	○	○	—	○
サスカッチ	○	○	○	—	○
フォボス	CPU専用	○	—（PS、SS版のみ使用可能）	○	○
パイロン	CPU専用	○	—（PS、SS版のみ使用可能）	○	○
ドノヴァン	—	○	—（PS、SS版のみ使用可能）	○	○
レイレイ	—	○	○	○	○
ジェダ	—	—	○	○	—
バレッタ	—	—	○	○	—
キュービィ	—	—	○	○	—
リリス	—	—	○	○	—
朧ビシャモン	—	—	CPU専用（PS、SS版のみ使用可能）	○（コマンド入力で使用可能）	○（コマンド入力で使用可能）
ダークガロン	—	—	○（コマンド入力で使用可能）	—	—
シャドウ	—	—	○（コマンド入力で使用可能）	○（コマンド入力で使用可能）	○（コマンド入力で使用可能）
マリオネット	—	—	—（PS版のみ使用可能）	○（コマンド入力で使用可能）	○（コマンド入力で使用可能）

■ストリートファイターZEROシリーズ

	ストリートファイターZERO	ストリートファイターZERO2	ストリートファイターZERO2 ALPHA	ストリートファイターZERO3
リュウ	○	○	○	○
ケン	○	○	○	○
春麗	○	○	○	○
サガット	○	○	○	○
アドン	○	○	○	○
バーディー	○	○	○	○
ガイ	○	○	○	○
ソドム	○	○	○	○
ナッシュ	○	○	○	○
ローズ	○	○	○	○
ベガ	○（コマンド入力で使用可能）	○	○	○
豪鬼	○（コマンド入力で使用可能）	○	○	○
ダン	○（コマンド入力で使用可能）	○	○	○
ダルシム	—	○	○	○
ザンギエフ	—	○	○	○
元	—	○	○	○
ロレント	—	○	○	○
さくら	—	○	○	○
真・豪鬼	—	CPU専用（PS、SS、Windows版のみ使用可能）	CPU専用（PS、SS版のみ使用可能）	—（PS、SS、DC版のみ使用可能）
EXリュウ	—	—	○※	—
EXケン	—	—	○※	—
EX春麗	—	—	○※	—
EXサガット	—	—	○※	—
EXベガ	—	—	○※	—
EXダルシム	—	—（SS版のみ使用可能）	○※	—
EXザンギエフ	—	—（SS版のみ使用可能）	○※	—
殺意の波動に目覚めたリュウ	—	—（SS版のみ使用可能）	○※	—（PS、SS、DC版のみ使用可能）
ブランカ	—	—	—	○
E.本田	—	—	—	○
バルログ	—	—	—	○
キャミィ	—	—	—（PS、SS版の対2P戦のみ使用可能）	○
コーディー	—	—	—	○
R.ミカ	—	—	—	○
かりん	—	—	—	○
バイソン	—	—	—	○（コマンド入力で使用可能）
ユーニ	—	—	—	○（コマンド入力で使用可能）
ユーリ	—	—	—	○（コマンド入力で使用可能）
ファイナルベガ	—	—	—	CPU専用（SS、DC版のみ使用可能）
フェイロン	—	—	—	—（PS、SS、DC版のみ使用可能）
ディージェイ	—	—	—	—（PS、SS、DC版のみ使用可能）
T.ホーク	—	—	—	—（PS、SS、DC版のみ使用可能）
ガイル	—	—	—	—（PS、SS、DC版のみ使用可能）
EXバイソン	—	—	—	—（PS、SS、DC版のみ使用可能）

※……EXキャラクターは使いたいキャラクターにカーソルを合わせてスタートボタンを1回（春麗は2回）、殺意の波動に目覚めたリュウは2回押せば選択可能

■ストリートファイターⅢシリーズ

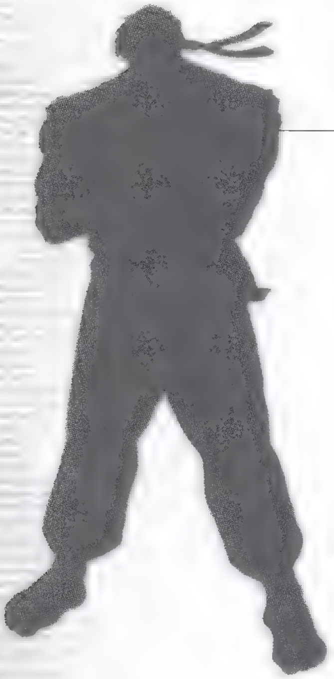
	ストリートファイターⅢ	ストリートファイターⅢ セカンドインパクト	ストリートファイターⅢ サードストライク
アレックス	○	○	○
リュウ	○	○	○
ユン	○	○	○
ヤン	○	○	○
ダッドリー	○	○	○
ネクロ	○	○	○
いぶき	○	○	○
エレナ	○	○	○
オロ	○	○	○
ケン	○	○	○
ショーン	○	○	○
ギル	CPU専用（DC版のみ使用可能）	CPU専用（DC版のみ使用可能）	CPU専用（DC版のみ使用可能）
豪鬼	—	○（コマンド入力で使用可能）	○
真・豪鬼	—	CPU専用（DC版のみ使用可能）	—
ヒューゴー	—	○	○
ユリアン	—	○	○
春麗	—	—	○
レミー	—	—	○
まこと	—	—	○
トゥエルヴ	—	—	○
Q	—	—	○

■ストリートファイターEXシリーズ

	ストリートファイターEX	ストリートファイターEX plus	ストリートファイターEX2	ストリートファイターEX2 PLUS
リュウ	○	○	○	○
ケン	○	○	○	○
春麗	○	○	○	○
ガイル	○	○	○	○
ザンギエフ	○	○	○	○
ほくと	○	○	○	○
ドクトリン・ダーク	○	○	○	○
スカロマニア	○	○	○	○
ブルム・ブルナ	○	○	—	○
ジャック	○	○	○	○
カイリ	○（コマンド入力で使用可能）	○	○（コマンド入力で使用可能）	○
アレン・スナイダー	○（コマンド入力で使用可能）	○	—	—
ダラン・マイスター	○（コマンド入力で使用可能）	○	—	○
ブレア・デイム	○（コマンド入力で使用可能）	○	—	—
ベガ	CPU専用	○	—	○
豪鬼	○（コマンド入力で使用可能）	○	—	—
ガルダ	CPU専用	○	○（コマンド入力で使用可能）	○
殺意の波動に目覚めたリュウ	—	○（コマンド入力で使用可能）	—	—
血の封印を解かれたほくと	—	○（コマンド入力で使用可能）	—	—
サイクロイド-β	—	○（コマンド入力で使用可能）	—	—
サイクロイド-γ	—	○（コマンド入力で使用可能）	—	—
ダルシム	—	—（PS版のみ使用可能）	○	○
さくら	—	—（PS版のみ使用可能）	—	—
ブランカ	—	—	○	○
バルログ	—	—	○	○
ハヤテ	—	—	○	—（PS版のみ使用可能）
シャロン	—	—	○	○
シャドウガイスト	—	—	○（コマンド入力で使用可能）	○
七瀬	—	—	○（コマンド入力で使用可能）	○
ヴルカーノ・ロッソ	—	—	—	○
エリア	—	—	—	○
サガット	—	—	—	○
ベガⅡ	—	—	—	CPU専用

■X-MENシリーズ&VS.シリーズ

	エックス・メン	マーヴル・スーパーヒーローズ	エックス・メンVS.ストリートファイター	マーヴル・スーパーヒーローズVS.ストリートファイター	マーヴルVS.カプコン	マーヴルVS.カプコン2
ウルヴァリン	○	○	○	○	○	○
サイロック	○	○	—	—	—	○
サイクロップス	○	—	○	○	—	○
ストーム	○	—	○	—	—	○
アイスマン	○	—	—	—	—	○
コロッサス	○	—	—	—	—	○
スパイラル	○	—	—	—	—	○
シルバーサムライ	○	—	—	—	—	○
オメガレッド	○	—	—	○	—	○
センチネル	○	—	—	—	—	○
ジャガーノート	CPU専用（SS版のみ使用可能）	○	○	—	—	○
マグニートー	CPU専用	○	○	—	—	○
ハルク	—	○	—	○	○	○
スパイダーマン	—	○	—	○	○	○
アイアンマン	—	○	—	—	—	○
キャプテン・アメリカ	—	○	—	○	○	○
シュマゴラス	—	○	—	○	—	○
ブラックハート	—	○	—	○	—	○
ドクター・ドゥーム	—	○（コマンド入力で使用可能）	—	—	—	○
サノス	—	○（コマンド入力で使用可能）	—	—	—	○
ローグ	—	—	○	—	—	○
ガンビット	—	—	○	—	○	○
セイバートゥース	—	—	○	—	—	○
アポカリプス	—	—	CPU専用（PS版の対2P戦のみ使用可能）	CPU専用（PS版の対2P戦のみ使用可能）	—	—
U.S.エージェント	—	—	—	○（コマンド入力で使用可能）	—	—
アーマースパイダーマン	—	—	—	○（コマンド入力で使用可能）	—	—
メフィスト	—	—	—	○（コマンド入力で使用可能）	—	—
ウォーマシン	—	—	—	—	○	○
ベノム	—	—	—	—	○	○
MSH性能ハルク	—	—	—	—	○（コマンド入力で使用可能）	—
ハイパーアーマーウォーマシン	—	—	—	—	○（コマンド入力で使用可能）	—
ハイスピードベノム	—	—	—	—	○（コマンド入力で使用可能）	—
オンスロート	—	—	—	—	CPU専用（PS、DC版のみ使用可能）	—
ケーブル	—	—	—	—	—	○
マロウ	—	—	—	—	—	○
アダマンチウムを失ったウルヴァリン	—	—	—	—	—	○
リュウ	—	—	○	○	○	○
ケン	—	—	○	○	—	○
キャミィ	—	—	○	—	—	○
ナッシュ	—	—	○	—	—	○
春麗	—	—	○	○	○	○
ザンギエフ	—	—	○	○	○	○
ダルシム	—	—	○	○	—	○
ベガ	—	—	○	○	—	○
豪鬼	○（コマンド入力で使用可能）	—	○	○	—	○
さくら	—	—	—	○	—	○
ダン	—	—	—	○	—	○
憲磨呂	—	—	—	○	—	—
日焼けしたさくら	—	—	—	○（コマンド入力で使用可能）	—	—
メカザンギエフ	—	—	—	○（コマンド入力で使用可能）	—	—
シャドウ	—	—	—	○（コマンド入力で使用可能）	—	—
メカ豪鬼	—	—	—	CPU専用（PS、SS版のみ使用可能）	—	—
キャプテンコマンドー	—	—	—	—	○	○
ジン・サオトメ	—	—	—	—	○	○
モリガン	—	—	—	—	○	○
ロックマン	—	—	—	—	○	○
ストライダー飛竜	—	—	—	—	○	○
リリス風モリガン	—	—	—	—	○（コマンド入力で使用可能）	—
シャドウレディ	—	—	—	—	○（コマンド入力で使用可能）	—
ロールちゃん	—	—	—	—	○（コマンド入力で使用可能）	○
ルビィ ハート	—	—	—	—	—	○
アミンゴ	—	—	—	—	—	○
ソンソン	—	—	—	—	—	○
ガイル	—	—	—	—	—	○
アナカリス	—	—	—	—	—	○
バレッタ	—	—	—	—	—	○
ハヤト	—	—	—	—	—	○
フェリシア	—	—	—	—	—	○
トロン	—	—	—	—	—	○
コブン	—	—	—	—	—	○
ジル	—	—	—	—	—	○



A.A.GAME HISTORY SERIES VOL.1
ALL ABOUT カプコン対戦格闘ゲーム 1987-2000
2000年9月15日初版発行

発行人／編集人　山下　章
発行所　株式会社 スタジオベントスタッフ
〒141-0022　東京都品川区東五反田1-10-10　オフィスT&U 2F
発売元　株式会社 電波新聞社
〒141-8715　東京都品川区東五反田1-11-15
TEL 03-3445-6111

STAFF

企画・編集・執筆　株式会社スタジオベントスタッフ
山下　章 ● EDITOR IN CHIEF
板場利光 ● INTRODUCTION／CHAPTER 1
山中直樹 ● CHAPTER 7-4／8-1／8-2／マザーボードの歴史
小石朋仁 ● CHAPTER 5／8-3／ボーナスステージ全集
白川大輔 ● CHAPTER 6
渡辺和歳 ● CHAPTER 7-1／7-3／7-6／7-7
大野優子 ● カプコン対戦格闘ゲーム大事典／CHAPTER 7-5
大出啓太 ● CHAPTER 3／6-6
加藤義文 ● CHAPTER 4／8-4／対戦格闘ゲーム用語集
魚末烈人 ● CHAPTER 2
山田真也 ● CHAPTER 7-2／7-5／8-5／カプコン対戦格闘ゲーム大事典（マーヴル系担当）／関連作品の部屋
片平鍾瀛 ● CHAPTER 8-6／8-7／DTP SUPPORT
神崎理緒 ● CHAPTER 7-2
中村京子 ● CD&VIDEOカタログ
豊田知行 ● EDITORIAL SUPPORT
伊藤真臣 ● EDITORIAL SUPPORT
八巻将之 ● EDITORIAL SUPPORT
森　健生 ● EDITORIAL SUPPORT
瀧本　鼎 ● EDITORIAL SUPPORT
大出綾太 ● EDITORIAL SUPPORT
籔良小路 ● EDITORIAL SUPPORT
ベニー松山 ● カプコン対戦格闘ゲーム大事典（『ジョジョの奇妙な冒険』担当）

デザイン　鈴木雅彦（GraphHouse）

DTP　神崎理緒（株式会社スタジオベントスタッフ）
木下吾一

撮影　真名子

印刷　奥村印刷株式会社

製本　株式会社堅省堂

協力　船水紀孝（株式会社カプコン常務取締役）
西谷　亮（株式会社アリカ代表取締役）
株式会社カプコン
株式会社アリカ
株式会社キョーワインターナショナル
トライアミューズメントタワー

監修　株式会社カプコン

Printed in JAPAN
ISBN4-88554-676-1
※ゲーム内容に関するお問い合わせにはお答えしておりませんので、ご了承ください。

ALL ABOUT CAPCOM HEAD-TO-HEAD FIGHTING GAME 1987-2000





操作方法
STREET FIGHTER ZERO
スーパーコンボ
オートマチック
CAPCOM
新システム!オリジナルコンボ
オリジナルコンボ SYSTEM
STREET FIGHTER EX plus
ガードブレイク
スーパーキャンセル
STREET FIGHTER EX2
STREET FIGHTER EX2 plus
MAX
MARVEL SUPER HEROES
ヴァリアブルアタック
ヴァリアブルカウンター
ヴァリアブルアシスト
ヴァリアブルコンビネーション
イージーモード
ジョジョの奇妙な冒険
スタンドが必殺技攻撃!同時に本体も攻撃だ!
タンデムアタック
POCKET FIGHTER
VIOLENT
FINAL FIGHT REVENGE
NAOMI
パワーストーン

ALL ABOUT CAPCOM HEAD-TO-HEAD FIGHTING GAME 1987-2000



ISBN4-88554-676-1
C0076 ¥2000E
9784885546761
発行：スタジオベントスタッフ
発売：電波新聞社
定価：本体2000円＋税
1920076020001

A.A. GAME HISTORY SERIES VOL. 1

ALL ABOUT カプコン対戦格闘ゲーム 1987-2000

発行 スタジオベントスタッフ
発売 電波新聞社

熱き闘いの歴史を胸に刻みこめ!!

対戦格闘ゲームファン感涙の企画物も満載

■約1000項目について徹底解説!!
カプコン対戦格闘ゲーム大事典

■いま明かされる秘話の数々！ 大御所ふたりが夢の対談!!
船水紀孝 vs 西谷 亮

etc.……

A.A.GAME HISTORY SERIES VOL.② ALL ABOUT SNK対戦格闘ゲーム 1991-2000 10月中旬発刊予定!!

発行 スタジオベントスタッフ
発売 電波新聞社
STUDIO BENT STUFF

こんな本を待っていた!!

全エンディング＋裏ワザとともに
アーケード カプコン対戦格闘 43作品を完璧収録!!

カプコン完全監修

STUDIO BENT STUFF
スタジオベントスタッフ
編著・発行